tanglangxia扫描制作





游戏、工具、音乐、视频、壁纸
DVD大满载
赠送真正4.7GB 大容量DVD光盘
恶魔城再临
POCKET GAMER
电子天下
零售价8.80元
2007年20期 Vol.90
掌机迷
192页+DVD大光盘
真正12cm光盘
掌机迷DVD
DVD
专用软件完全收录
最新NDS/PSP游戏满载
掌机新作原声音乐附送
壁纸、视频样样精彩
PSP年度动作最强作大攻略伺候
恶魔城
血之轮回/月下夜想曲
40款
掌机新作完全解析
NDS高战略性FF新作到来
最终幻想战略版A2
全流程攻略&全剧情小说
大特辑
迷失寂静岭
内文增加到
192页
总90期（2007年第20期）
超值价：8.8元
11月8日全国上市



~目录~

攻略研究

迷宫探险队系统解析/攻略流程 2
迷宫探险队全宠捕捉 20
图说故事—迷宫外传 41
迷宫·探险队全技能 50
迷宫资料集 64
探险队主角选择指南 68
迷宫内存修改技巧 76
迷宫队伍养成 96

影视动画

珍珠钻石剧情大放送3 100

口袋周边

口袋妖怪官方周边2 128

口袋资料

美图共欣赏，配对相与析 142

口袋教学

口袋妖怪卡片网络对战教程 148
口袋千问 160
口袋妖怪形象设计和图鉴研究学2 171

特别推荐

PM价值推销会3 188

口袋战术

草系相关战术杂谈 200

口袋小说

迷宫2原创小说—我的小探险队 214

tanglangxia扫描制作

时暗迷宫系统解析





游戏系统操作选项

进入游戏时，上屏幕显示的是操作方式。

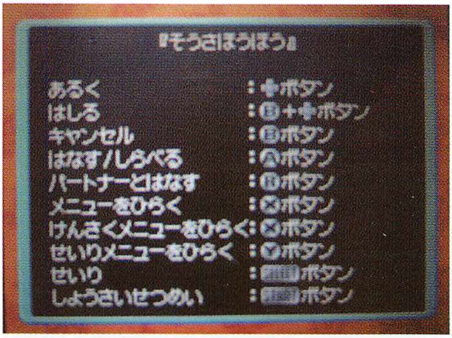
- 纵移动:十字键的上下键
- 横移动:十字键的左右键
- 确定:A键
- 否定/返回:B键
- 打开菜单:X键
- 说明菜单:Y键
- 整理:SELECT键
- 详细说明:START键

进入游戏时的下屏幕(在有存档的情况下):

つづきから:继续游戏

きゅうじょにむかう:求救。没死的话不用选。

ともだちきゅうじょ:救助朋友



→きゅうじょをする:救助

进入后的选项:

たすけてメールを うける:接收求助信

ふっかつメールを おくる:发送复活信

おれいのメールを うける:接受礼物信

やめる:退出

→たすけてもらう:求救

→せいり:整理

せつめい:说明。也就是救助的操作方法的日文说明

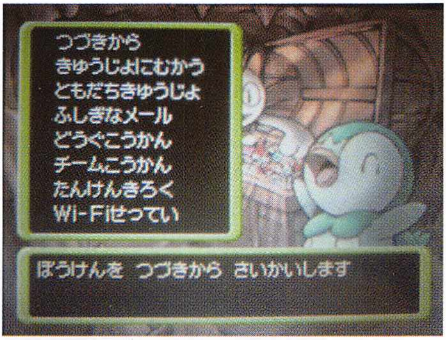
やめる:退出

ふしぎなメール:不可思议的信件。
→进入后的选项
ふしぎなメールを　おくる:发送信件
ふしぎなメールを　うけとる:收取信件
もどる:返回

どうぐこうかん:道具交换
→进入后的选项
ワイヤレスつうしんで　おくる:用无线联机通信发送道具
ワイヤレスつうしんで　うけとる:用无线联机通信收取道具
やめる:退出

チームこうかん:队伍交换
→进入后的选项
チームをおくる:用无线联机通信发送队伍
チームをうけとる:用无线联机通信收取队伍
やめる:退出

たんけんきろく
→かつやくのあと:活跃的踪迹。 进入后显示游戏流程中的一些数据
チームのなまえをかえる:更改探险队的名字
きろくをけす:删除记录。想从头开始玩就选这个吧,进入以后选上面一项"是"(默认是下面一项"否"),不想自己记录浮云的话请不要乱按。
もどる:返回



在迷宫以外的地方,按X键打开菜单:

左边的框:
どうぐ:道具。选择后可以看到身上携带的道具

チーム:队伍。查看队伍成员的情况
つよさをみる:查看强度,包括级别能力属性等参数
わざメニュー:招式列表
かしこさをみる:聪明度设置,也就是AI的能力
もどる:返回

いらいリスト:委托任务信
じっこう:实行
ほりゅう:保留,暂时不做这个任务
けす:解约,删除这个任务信。按上一项确定
もどる:返回
そのた:其他
オピション:选项。更改游戏的设置。按左右键来更改
注意!"选项"中的第2项是"上屏幕的显示内容"
そうさほうほう:操作方法
ステータス:队伍(这个很有用,还在苦恼不能看队员HP情况的人赶快换成这个)
りれき:履历,可以看到刚才一段时间内发生的状况
マップ:地图退出的时候记得选上面一项"是"保存设置,不然没有用!
ヒント:说明。也是一样,不懂日语的就不用看了
とじる:关闭菜单

右边的框:显示所在地点的名称

下边的框:显示队伍的等级,手持金钱数,队伍升级需要的点数



在迷宫里按X键打开菜单:
左边的框:わざ:技能,选择主角的出招

どうぐ:道具。
选中道具后的选项:
たべる:食用

つかう:使用
わたす:转交
おく:放在地面上
なげる:投掷
せつめい:说明
もどる:返回

チーム:队伍。查看队伍成员的情况
つよさをみる:查看强度,包括级别能力属性等参数
わざメニュー:招式,在迷宫中选中某招,按一下,取消/显示招式前面的勾号,可以禁用/启用这个招式
かしこさをみる:聪明度设置,也就是AI的能力
もどる:返回



そのた:其他
オピション:选项
マップ:地图
メッセージりれき:查看信息履历
こんかいのもくてき:查看本次的任务
なかまのかんさく: 查看本层可以收为同伴的PM种类
ヒント:说明
あしもと:脚下
やすむ:中断
やすむ:中断,临时存档,下次开机时从这里接着玩,但这个存档是一次性的,再开之后就会消失,如果在这之后不脱出迷宫回到宿舍正常存档的话,视同在迷宫中关机。
あきらめる:放弃这次行动。回到宿舍,金钱全消,道具随机丢一半。
とじる:关闭菜单
右边的框:显示所在地点的名称
下边的框:显示队伍中PM的HP,队长饱度
队员1的HP,手持金钱数,
队员2的HP,天气情况
队员3的HP,游戏时间



朋友区域的菜单
和铃铛说话,选第一项"是"可以叫出朋友区域。
なかまをみる:见朋友
せつめい:说明
やめる:返回
选择第一项"なかまをみる"(见朋友)可以看到目前收到的PM名单
选中一个PM后的选项如下
チームにさんか:加入队伍
わかれる:分离。也就是删除这个PM。
つよさをみる:查看强度,包括级别能力属性等参数
わざメニュー:招式列表
かしこさをみる:聪明度设置,也就是AI的能力
もどる:返回
如果该PM已经在队伍中(名字是黄色的)那么第一项变为
たいきさせる:待机。也就是留在朋友区域中,不参加冒险。
在显示PM列表时按Y键可以改变PM列表的排列方式,方便查找
No.:按全国图鉴编号排列
レベル:按朋友区域中PM的等级从高到低排列
ポケモンめい:按PM名称检索,输入PM名的首字母,出来朋友区域中以此字母开头的所有PM列表
ニックネーム:按PM的昵称(自定义名字)检索。





华丽的动画后跟前作一样是按照心理测试的问题选主角，回答所有的问题之后用触摸笔按在下屏幕一直按着，过一会就测试结果了，也就是你要变成的PM。然后选搭档，选一个你喜欢的吧。我选的主角是玲珑猫，搭档是火球鼠。确定好了选的搭档之后，要给搭档取名字，接下来冒险就正式开始了。



第一章 あらしのうみで

强烈的海上暴风雨之后，主角被浪冲到了海岸边，倒在那里。镜头转换，搭档在胖可丁的公会前面，拿出一个有神秘花纹的石头“遗迹碎片”，但是公会没有接受他(只有1只PM不能组成探险队)，于是只好离开了。而这时候背后出现了瓦斯弹和超音蝠在打着坏主意……搭档来到海边远望，突然发现主角倒在海滩上，于是过来帮助主角，在交谈中主角才发现自己竟然变成PM了(在这里要给主角取名字)。这时候瓦斯弹和超音蝠出现，冲上来抢走了搭档带着的遗迹碎片，于是主角和搭档一起追了上去。



迷宫かいがんのどうこう(海岸洞窟)
4层（不算Boss层，下同）。有水地形
出现PM：大舌贝，水蚶蝓，太阳珊瑚，化石盔



第一次到这里时有很多操作提示，不过不懂日文或者玩过前作的话可以直接跳过去了。

洞底打BOSS瓦斯弹和超音蝠，取胜后他们归还了遗迹碎片，然后跑掉了。搭档向主角表示感谢，主角和搭档在海边正式结成探险队，打算去胖可丁的公会报到。

<第一章完>

出现游戏标题，然后问是否存档，选第一项保存记录。



第二章 ギルドのにゅうもん

来到胖可丁公会，通过地鼠的审查之后终于可以进去这个地下建筑了。首先被大师兄音符鹦鹉带去见胖可丁，报上探险队的名字(也就是自己取名字)，得到老大发给的探险队徽章和道具包等必要的装备，然后被音符鹦鹉带去安排好的宿舍。晚上了，先休息吧。

第二天早上，二人被重音怪的大嗓门喊起来了(主角和搭档眼睛成圈圈状后被震倒在地，真晕啊)。到大厅集合，音符鹦鹉会分配一天的工作，之后大家散去。音符鹦鹉带主角和搭档去左边的招贴板，交给一个任务：帮弹跳猪找回珍珠。



迷宫しめったいわば（潮湿岩场）

6层，有水地形

出现PM：化石蝎，化石花，水蚰蝓，风铃退化



这个迷宫可以捡到グミ(豆子/茱萸/软糖)和ＰＰ补充剂。到最底层取得道具バネブー(弹跳猪)的珍珠后自动脱出，回到公会，得到任务奖励道具(各种强化剂)和2000元，却被大师兄扣走提成，只留下200元（剩下10%啊……），回到自己的房间，听搭档说了今天的探险感受以后就好好休息吧。

第三章

依然是被重音怪的大嗓门喊起来，系统提示存档后，集合，去右边的招贴板，然后出现呆河狸，由他带主角和搭档去参观公会和城市的有用设施吧。

看完毒蛙的道具交换所、食堂后来到宝物镇，参观夜游魂的银行，狂电兽的技能连接所（没开张），变色龙兄弟的道具店和袋龙的仓库。在变色龙的摊位前发生水鼠买苹果剧情，好像听到有人喊救命?但是问别人都说没听到。来到广场上看到水鼠和素利普在对话，主角预见到小水鼠被素利普抓走了。

回公会，在右边招贴板处跟呆河狸对话，招贴板管理员三地鼠送来情报，候搭档在招贴板发现悬赏招贴，小水鼠果然被素利普抓走了！赶紧来到广场，跟水鼠一起来到新迷宫的入口。



迷宫：ドキドキやま（荆棘山）9层

出现PM：胖胖翁，小拳石，多多，线球(蜘蛛),腕力，尼多娜，尼多诺

注意胖胖翁的高攻击，而且电光石火可以隔一格子发动，相当危险。如果主角没有克制小拳石的，打这个高防御的家伙也比较辛苦。

这个迷宫可以捡到飞行道具，请善加利用。另外这迷宫开始出现玉。到达最底层，会自动恢复技能的PP值。

BOSS：素利普



打倒他后救出小水鼠,犯人素利普被带走了。回到公会，收到的奖金又被大师兄抽了大头……晚上，狂风暴雨之夜。搭档想着主角的特殊能力是否跟"时间齿轮"有什么关系。而这晚上，大盗贼草蜥王出现在"时间齿轮"前。

暂时没事了，到招贴板做任务吧。做一个任务之后进入第四章



第四章みはにばん(看守任务)

起床存档，集合后跟重音怪了解公会的看门系统，对话中选第一项玩猜PM脚丫子的小游戏。玩的不好的话会被音符鹦鹉惩罚，不让吃饭。如果玩得好，可以得到金钱和树果作为奖励。

看守小游戏操作方法：主机上屏出现怪兽脚印，同时开始计时，在绿色计时条全部消失前，下屏上会依次出现怪兽信息：名称→头像→体型，通过点击判定怪兽，正确则可累计得分。每次共辨认6只怪兽，所花时间越短得分越高。

去板子上接任务来做(这次还是最多只能拿8个任务信)。任务做到一定程度后完成第四章



第五章はじめのたんけん(初次探险)

起床存档,集合时被告知木崎森林的时之齿轮被偷走了,那里的时间静止了,但不知道是谁干的!新迷宫ひみつのたき（秘密瀑布）出现，上楼与风铃对话，从此可以在迷宫中收同伴了。

来到新迷宫，这里有个大瀑布挡着，主角和搭档正在为难的时候，主角的预知能力又发动了，预感到一个胖乎乎的黑影走了瀑布！在犹豫了半天之后，探险队的二位终于鼓足勇气冲进了瀑布。



迷宫たきつぼのどうくつ（瀑布洞穴）

8层，有水地形

出现PM：蔓藤怪，泥鳅，臭泥，鸟波，可达

鸭，顶叶兽，水蜘蛛，蚊香蝌蚪

底下几层，蝌蚪的水系攻击是一直线的，用火系的各位要小心了。另外迷宫中开始出现地摊，可以利用它补充点装备。

到达底层，有一个巨大水晶在岩壁上。二人轮流上去想把它拔下来，都没有成功。这时候主角又预知到了一个黑影扳动水晶，却被突然来临的洪流冲走。搭档继续扳动水晶，结果大水真的冲过来了，探险队被冲到了天上，摔下来的时候正好掉进一个泥乎乎的温泉里面。

探险队回到家中，本以为严厉的师兄音符鹦鹉会生气，要倒霉了，结果音符鹦鹉却没有惩罚他们。正当搭档和师兄高兴地谈笑时，主角想到了自己预感中的那个黑影，没错，那是胖可丁！主角把预感说给搭档和师兄听，于是音符鹦鹉进到老大胖可丁的房间中询问，却没有得到什么结果。好象一切都正常似的。

晚上，主角和搭档在宿舍，搭档又拿出来一开始的神秘花纹石头，正当我们谈论着关于主角预感的时候，音符鹦鹉出现在宿舍，把主角和搭档带到胖可丁的房间去见他，原来公会即将进行远征，希望他们能继续努力。



第六章ドキローズ(毒攻玫瑰)

早上起床后，上楼发现游戏一开始时遇到的瓦斯弹和超音蝠在招贴板前面，他们居然也加入了探险队？搭档跟他们争执时，他们的老大出现了，是一只大臭鼬，他们组成了让人恶心的“毒玫瑰队”探险队。真的好臭，主角被熏倒在地上。

然后还是继续去做任务，回来后又是猜脚游戏。这个小游戏玩的好的话是有奖励的哦。第二天集合时，在大厅碰到大臭鼬的队伍。再做任务回来，晚上大臭鼬，瓦斯弹和超音蝠在暗地商量着把餐厅全部的食物吃光了！

早上起床后负责胖可丁伙食的音符鹦鹉着急了，让主角二人到苹果森林（リンゴのもり）找胖可丁老大要吃的超级大苹果(セカイイチ)的任务。到街上看到，狂电兽的技能连接店也开张了。进入苹果森林后，大臭鼬的队伍也出现在了这里。



迷宫：リンゴのもり

12层，7层以下出现有水地形

出现PM：派拉丝，蓑衣虫(这个是暗版限定的)走路草，蔷薇苞，绿毛虫，独角虫，椰蛋树，铁甲蛹，大针蜂，臭臭花

到达底层，正准备摘取树上的超级大苹果的时候，大臭鼬队出现抢夺苹果，并用一个屁把主角们熏昏了之后逃走。系统提示存档后回到了公会。



因为任务失败，晚上被罚没饭吃。去胖可丁的房间报到，老大因为没有超级大苹果吃，哭得昏天黑地……这时候臭鼬出现并送来了苹果，大臭鼬究竟居心何在呢？

晚上，风铃、呆河狸、向日花给没吃饭的主角和搭档送来了苹果，并且鼓励主角和搭档。这就是朋友的情谊啊！从宿舍出来，被毒蛙叫住了，从此可以在他那里合成专用道具了。

再玩一次猜脚丫子，再做一个任务回来，风铃召集大家集合，关于成员的事情，大家吵成一团。晚上，主角想着成员的事，而就在这天晚上，大盗贼草蜥王盗走了第2个时间齿轮……

早上起来开会后，出去再进来跟音符鹦鹉说话，新任务出现，大家达成一致，由主角、搭档和呆河狸组队去完成。



第七章 ギルド-えんせいへ(公会远征)

探险队来到迷宫入口，这里有袋龙仓库存取点。接下来要连续挑战一段漫长的路程，大家做好准备再去吧。

第一个迷宫：えんがんのいわば（沿岸岩场）

9层，有水地形

出现PM：大钳蟹，大蛞蝓，海鸥，迷你龙，海象球，海象

9层之后自动脱出，PP值全恢复，来到下一个迷宫。



这个迷宫是跟前作类似的设定，上面一个是剧情流程迷宫，下面一个是いわのよこあな（岩石洞穴），5F通过后返回入口处，打不打都行，可以在那里练级。



迷宫：ツノやま（角山）

14层，面积较小的迷宫，每层差不多都只有半屏

出现PM：凤蝶，派拉丝特，玩偶鸟，紫茧壳，蘑菇，阿力多斯，松果兽，化石飞龙，小胡说树

通过后直接脱出到下一个迷宫的入口附近。



第八章グラードンのしんぞう（古拉顿神像）

从ツノやま出来后，公会的同伴们在一起集合，重新编队，呆河狸离开队伍，又只剩下主角和搭档两个了。进入下一个迷宫之前，搭档在入口处发现红色的石头，



迷宫：もりの，5层，也是可以不去

出现PM：提琴虫，大飞鼠，大甲，地狱狗

迷宫：のうむのもり（浓雾之森）

11层,正如迷宫的名字一样，每层天气都是雾。

出现PM：画狗，樱桃，毽子花，大甲，土龙，惊角鹿，针鼠，蘑菇袋鼠，咕咕，猫头鹰



通过11层后脱出，到达一个有水潭的地方，这时候公会的同伴龙虾出现，一起上前发现倒在地上的古拉顿雕像。主角感应到这跟进迷宫的时候有关联，于是搭档拿出之前捡到的红色石头，安在雕像上,原来那是雕像的眼睛。光线之后，雾气全散。在这里存档之后，遇到大臭鼬队，正要开打，胖可丁出现了。

第九章きりのみずうみのなぞ（雾湖之谜）

迷宫外面的石像前，毒玫瑰队却企图打到胖可丁,先进入迷宫吧。



迷宫：ねっすいのどうくつ（热水洞穴）

8层，有水地形

出现PM：火骆驼，大提琴虫，洋洋蜻蜓，布卢狗，布比火龙

通过8层之后，在袋龙雕像处可以存档，进入迷宫下层。

7层，巷道多，小房间多，地形比较讨厌

出现PM：壶壶，布卢皇，鸭嘴火龙，公萤火虫，母萤火虫。

穿越7层，最下层BOSS战：古拉顿



居然是大地神兽古拉顿啊，它的血比较厚，招的威力也大，不是太好打，算是从开头到现在第一个比较象样的BOSS。战胜后古拉顿倒在地上突然消失了，在惊奇的时候，黄菇出现，他守护着隐藏在这里的时之齿轮，古拉顿是他作出的幻象。不过遗憾的是，并不是他消除的主角的记忆。二人在美丽的洞窟中看到了时间齿轮，搭档告诉黄菇主角是人类的事情。这时候公会的伙伴也都赶了过来。

第十章ヨノワール 夜幽灵

回到了宿舍，跟原来一样，早上被重音怪叫了起来。今天著名的探险者夜幽灵竟然来到了公会，受到大家热烈的欢迎。

到街上，看到预言鸟宝物的鉴定所开张了，那么就把捡到的宝箱给他鉴定吧。150元一次。吉利蛋的蛋屋也开张了。

再去做任务，回来后，主角再次被安排去采购老板的特定食物。在街上变色龙的商店处遇到夜幽灵，对话中，以前帮助过的水鼠也出现了，这次他们是在寻找露丽丽的专用道具みずのフロート。而超音蝠和瓦斯弹又在一边打着坏主意。

再做一个任务回来后，大家在食堂吃饭时谈论着关于黄菇的事情。当天晚上一个黑影出现在黄菇的面前——草蜥王盗走了第三个时间齿轮。

早上起来后，水鼠找上门来，说他们要的专用道具在电气平原，新迷宫出现。

双层迷宫エレキヘイゲン（电气平原）

10层。



出现PM：咩力羊，电绵羊，插头怪，电极兽，正电兔，负电兔，小小象，长颈鹿

这里开始出现隐藏陷阱，踩到了要小心。提防电极兽和长颈鹿的远程直线攻击。另外玩水系的朋友注意下属性相克比较危险。

通过后出现袋龙存档点，保存后进入下层，技能PP全回复。

这时候变色龙的商店前，夜幽灵听说主角的探险队去了エレキヘイゲン，大吃一惊，认为是很危险的。



下层迷宫，9层

出现PM：电绵羊，多多利，落雷狗，雷电狮，肯牛

到达底层后，发现水鼠的专用道具，正要去拿，被阻拦了，一群愤怒的电光狮出现！

BOSS战：8只蓝电狮+1只电狮王

敌人采用包围战术，打的时候注意站位，一开始的站位不是很好，可利用石头等道具调整。选水系的一定要小心了，非常危险，建议多带复活籽。

战胜后，电狮王正要发飚，还好夜幽灵及时赶到，狮子们散去，在去取水鼠的专用道具时，臭鼬队又来捣乱，被夜幽灵轰走了。



回到街上把东西交给水鼠，然后跟夜幽灵一起去了主角刚出现在海滩的那个位置调查，把主角的来历告诉了夜幽灵，当夜游神听说了主角的特殊力量后，博学的他果然知道这种神秘的力量叫做“时空呼唤”。但是当告诉他主角的名字时，他似乎想到了什么却没有说出来……这时候呆河狸冲出来，把主角们叫回公会。



第十一章 とうぞくジュープトル（盗贼草蜥蜴）

公会的伙伴都围在悬赏板前面，谈论雾之湖的黄菇和时间齿轮失窃的关系。悬赏板上挂出了盗贼草蜥王的通缉令。

到街上整理装备之后回到公会，得到新的任务，新迷宫开启。



迷宫：きたのさばく （北之沙漠）

15层

每层随机出现沙尘天气，没有果子，只有变质的食物。出现道具主要是金钱和玉，以及投掷道具。

出现PM：仙人球，仙人掌，幼甲，小小龙，可拉可拉，咬人草，铁甲暴龙，大头蚁

由于迷宫的命中率修改，在这里的沙尘天气下打沙隐特性的PM很容易miss，总被人打却打不到人还被沙刮的扣血可不是好玩的。另外要小心仙人球的远距离多次攻击（这家伙也是沙隐特性，比较难缠）。

到底层后发现除了流沙之外什么都没有。回到公会吧。

第二天早上集合之后，主角说起那个流沙坑，搭档认为还是要去那里调查，两人鼓起勇气跳下巨大的流沙旋涡，，于是去到新地点りゅうさのち。



迷宫りゅうさのどうくつ（流沙洞穴）。

双层结构10+10，中间有记录点可以存档

整体感觉跟きたのさばく差不多，但下面那层的难度严重加大，记得多带复活籽和补血，以及改变天气的玉。巨甲，沙河马，穿山王等PM在沙尘天气中都相当变态。

终于来到迷宫底层，是个湖底。BOSS战，红菇，感觉还好，比起前边的那群来说算是轻松的了，不过如果是被上面那群杂兵玩得只剩一口气的话……还是谨慎点吧。

战胜后，盗贼草蜥王出现，把红菇和主角搭档揍个PIA了一顿之后跳下湖里跳入水中取走了时之齿轮，这里的时间也开始停滞了。

第十二章のこされた かのうせい（唯一可能）

大家集合在公会的大厅，夜幽灵听说红菇和黄菇的事情之后，告诉大家还有第三只。主角又感应到了草蜥王出现在蓝菇眼前的画面。新地点すいしょうのどうくつ出现。



すいしょうのどうくつ （水晶洞窟）

11层，底下几层有水

出现PM：蓑叶虫（地+虫），隆隆石，哈奇蛇，铁哑铃，DP两个化石龙，顿甲象。都是些皮厚的家伙，还好不算难打。

到达最底层（这里可以利用袋龙雕像存取道具，），底层三个水晶柱，按A会变颜色。这时候主角与蓝菇出现心灵感应。（提示：把三个都按成蓝色就可以引发后面剧情了。）全部变蓝色后，水晶发生变化，新的迷宫出现。



迷宫：だいすいしょうのうみ（大水晶内部）

15层，水地形

出现PM：蓑叶虫（草+虫），宝贝龙，大叉尾鼬，灾难兽，鬼面冰，卷尾猫

注意灾难兽的压力特性抽技能PP值，加上他的高攻击，遇到时请谨慎。以及卷尾猫的催眠技能。建议先下手为强，从远处扔道具。

到达底层（一个很漂亮的水晶洞），主角的探险队目睹了主角预感到的场面，草蜥王威胁着蓝菇，

地面的水晶发生了猛烈的变化，这时候主角队伍冲上来了。

BOSS战：草蜥王

攻击相当高，建议放异常，如果硬攻请注意随时补血。



战胜他之后他还要打主角，这时候夜幽灵出现了，教训他一顿，结果他竟然消失了，然后夜幽灵也跟着消失了……公会的同伴们来了，那就先回去吧。



第十三章ヨノワールのひみつ（夜游神的秘密）

仍然是先集合，然后大家一起到街上去，三只已经回复健康的圣菇同大家见了面，夜游神讲出了让所有人都吃惊的事实——草蜥蜴和他都是从未来世界来到这里的！草蜥蜴这个坏蛋为了实施星之停止控制世界来到这个世界盗取时之齿轮，而他正是为了抓捕他而来的！为了抓住他，需要大家的协助。

然后继续做任务……

这天早上集合时公会里响起了警笛。跑到街上一看，街中心的广场出现了一个黑洞。夜幽灵抓住了草蜥王，这次是要把他丢进黑洞里处理的，随后他也跨进了黑洞，可是突然他竟然把主角和搭档也带走了！主角，搭档，夜幽灵，都跟黑洞一起在众人面前消失了！

提示存档后进入下一章。



第十四章みらいせかいへ（未来世界）

主角梦见自己在一个全无生机的灰暗世界中，恢复意识时发现自己和搭档被关在石头地牢里。这时候搭档突然说出令人震惊的话："这里难道是未来的世界么"。随后牢房打开了，主角和搭档被涌入的宝石鬼们带走，捆在柱子上，旁边的柱子上还捆着草蜥王。草蜥蜴告诉他们，其实夜游神所说的一切都刚好相反，他才是真正的企图制造黑暗世界的坏人！眼看就要处刑了，怎么办？选择“こうげき（攻击）”，结果捆绑的绳子被宝石鬼切开了，草蜥王带着主角和搭档用钻地术在这群鬼的面前隐蔽起来，等鬼们离开之后，三个一起逃出了地牢。

来到外面，发现景象跟主角梦中的一样全无生机，是一个静止幽暗的恐怖世界。逃避着追来的宝石鬼，三位来到了新迷宫的入口。



くうかんのどうくつ（空间洞穴）

8层

出现PM：磁怪，三磁怪，橡皮猪，钢鸟，小气球鬼，气球鬼

无论是房间布局还是PM分布都相当诡异，两种气球不仅战力不错，而且在近身打死时会发动特性拖你一起扣血。如果被钢鸟吹飞落到黑色的异空间，会被瞬间移动到别处而与搭档分散。脱出后进入新的迷宫。



くらやみのおか（暗黑之丘）

14层，有水地形

出现PM：翔羽蝎，鬼斯，鬼斯通，耿鬼，三合一土偶，木乃伊。

迷宫地形还好。但野生PM是相当难缠的对手，包括会抽PP的木乃伊和攻击力很强的天蝎进化，仍然建议远程削血。（这个迷宫的BGM也非常……令人有掉进鬼窝的感觉）

脱出后与搭档对话，说是要去寻找草蜥王问明真相，进入新的迷宫。



ふういんのいわば（封印的岩场）

双层迷宫，上层8层，5层以后有水地形

出现PM：甲壳龙，臭臭泥，钢蟹进化前，磁鼻进化后，核果兽，古蔓藤

都是比较结实的PM，但是没有前面那些鬼的诡异，感觉上简单多了，并不危险。而且这迷宫中有不少苹果和投掷道具，所以也可以借机练练级。

通过后到达存档点，进入下层。（这时候草蜥蜴出现在画面上，他面对着的东西，只要是玩过DP版的人都会觉得眼熟吧。没错，是回音石，鬼盆栽出现了！）

出现PM：甲壳龙，臭臭泥，钢蟹进化前，磁鼻进化后，核果兽，古蔓藤。

跟上层差不多。8层后到达迷宫底部，见到被鬼盆栽折磨的草蜥王。

BOSS战：鬼盆栽

因为是鬼，所以普通攻击效果不好，而它的特性又能抽掉技能攻击的PP。值得注意的是，请不要给技能登录快捷键，如果不想让"怨恨"把登录快捷键的技能的PP直接抽空的话。

战胜后，鬼盆栽逃走了，主角，搭档和草蜥王一起离开去找回到过去的世界的办法。



第十五章

与草蜥王谈起时间之神兽代亚路卡(钻石兽，如果玩另外的版本则为珍珠兽)的事情，他使时间停止造成了整个世界变成了暗黑的世界，而夜游神正是暗黑使者。草蜥蜴前往过去的世界寻找时之齿轮，就是想打破星之停止，但是却因为夜游神的谎言被抓住了。而另一边夜幽灵正在召唤代亚路卡。

来到新的迷宫くろのもり入口,草蜥王说这里本来是雪拉比所在的森林。"穿越时间的雪拉比"的过去,引发了主角对自己的记忆和真实身份的觉醒。与草蜥王(LV.46)一起组队进入这个迷宫。

迷宫：くろのもり（黑森林）

8层

出现PM：毽子棉，蓑叶蝶，梦魔，沙地龙

PM不难对付，食物也充足但这样的大量小房

间多巷道的大地图比较令人不耐烦。好在不是很深.

到达底下，草蜥王喊出了雪拉比。(竟然是闪光。)新迷宫出现，雪拉比(LV.45)加入队伍。顺便说一下，进迷宫之前先跟雪拉比说句话，出现的头像很可爱哦~

迷宫：もりのたかだい（森林高台）



12层

出现PM：大钢蛇，铁甲暴龙，钢甲暴龙，沙河马，六尾，草精灵

这个迷宫有了两位强力的伙伴同行，可以说没有什么难度。中异常状态时雪拉比会摇铃铛，被对手打倒半血的草蜥王会马上从对手那把血吸回来，完全不用担心，配合他们好好作战就可以了。由于有野生河马存在，所以迷宫中也会出现沙尘天气。

通过后在底层遇到夜幽灵，黑暗化的钻石兽也出现了。草蜥王说主角是他曾经的搭档(主角原来是未来人?！)雪拉比利用转移能力躲开了夜幽灵和他的手下的阻挠，把主角，搭档以及草蜥王一起送回了原来的世界。

主角们被送回到游戏一开始的海滩上。由于有草蜥王在，主角一行没有回公会，而是来到了搭档在海岬上的隐秘住处鲨鱼岩。晚上，草蜥蜴与主角说起了两人在未来世界里的羁绊，在来到过去世界时时空隧道里发生的事故，导致了主角变成怪兽失去了记忆。第二天出现新的迷宫，向当初时之齿轮所在的地方出发。



<第十六章>よあけのおもい（破晓的希望）

迷宫：キザキのもり（木崎森林）



20层

出现PM：胡地，地狱狗，感知兽，神知兽，樱花，九尾，女皇蜂

不是很难的迷宫，就是大了点远了点。在迷宫底下发现这里的时间静止了。草蜥拿下了这里的时间齿轮。回到住处，草蜥王说要知道时间的秘密，要解决问题，就需要收集到全部的时之齿轮前往次元之道才行。为了阻止夜幽灵的行动，就得去新地点まぼろしのだいち（幻之大地）。最后决定由草蜥蜴去收集剩下的时之齿轮，而搭档和主角去寻找幻之大地的信息。



<第十七章>ギルドのなかまたち（公会伙伴）

主角和搭档回到了久违的公会。受到同伴们的热烈欢迎。当主角和搭档告诉公会的伙伴们关于夜幽灵和草蜥王的真相时，伙伴们一开始觉得不相信，但最终都相信了主角和搭档，站在了同一边。胖可丁告诉主角，可以去找たきつぼのどうくつ迷宫的煤炭龟调查。

然后去たきつぼのどうくつ迷宫(左边有感叹号作为提示)。迷宫跟原来一样，以主角现在的等级很好打了，到达底下的温泉，与煤炭龟说话，得到关于新地点まぼろしのだいち的情报。然后回到公会。第二天早上，煤炭龟来到公会，从他那里得知持有某特殊的道具(就是搭档的神秘花纹石头)才可以去新地点。胖可丁说这个石头的花纹他在另一个地点いそのどうくつ见过，但那里很危险，所以让音符鹦鹉也一起去探查。当煤炭龟离开公会时，却被大臭鼬的队伍堵住并带走了。

然后到街上去，收拾好东西后，往左边的搭档那个坑走，在昨天晚上住的位置发现草蜥王留下了字条。不知道到哪里找到草蜥王，于是一起去被送回来的海滩吧。到达海滩后结束。

（这一章没有新迷宫也没有任务，剧情占大多数。除了一个以前去过的低级迷宫之外几乎没有战斗。但在去搭档的秘密住所的路上最好把道具和钱整理一下，该存的存该拿的拿该卖的卖，因为如果一直一口气打下去的话，中间不会再回来了，除非再从接下来的第一个迷宫开始打。）



第十八章　ラプラス乘龙

在海滩上，搭档回忆起和主角初次见面的时候。这时海面上出现了乘龙的影子。主角和搭档离开海滩的时候，大臭鼬的队伍又躲在旁边暗自算计着什么。晚上胖可丁和乘龙在海边的岩石上会面，看来两人间应该有过什么约定，现在已经到了可以实现的时候了。

第二天，公会的伙伴们发现胖可丁没有回来，音符鹦鹉只好自己带队，一起在いそのどうくつ门口集合，主角和搭档和音符鹦鹉组成队伍进入了迷宫。



迷宫：いそのどうくつ（海滨洞穴），双层结构

上层9层，水地形

出现PM：小海狮，蛞蝓龙，大钳蟹，海星，菊石兽，白海狮，玛瑙水母

水系的迷宫，火系要留神了，特别是有很多远程直线攻击技能的情况下。另外大钳蟹会使用保护，打不到的，不要管他，回避几回合就会消除的，到时候再打。

通过后到达存档点前，大臭鼬的队伍抢走了搭档的神秘花纹石头，鹦鹉赶上去，离开了队伍。



下层5层，水地形

出现PM：玛瑙水母，帝牙海象，哈克龙，海星

海象的混乱技能令人比较头疼，在这情况下利用投掷道具就好了，不要攻击，以免落空或者误伤搭档。另外它也会召唤冰雹天气，血少的时候要小心。还有一点就是这迷宫里没有食物，请在进入迷宫前自备。(门口有袋龙的存取点)

到达最底下，发现被打翻的大臭鼬队伍，于是

上去询问，他们把搭档的石头还了回来。走到前面找到音符鹦鹉，往上一看，上面的菊石和镰刀盔正盯着这里。音符鹦鹉为主角和搭档挡住了3个野生化石的攻击而受了重伤。

BOSS战：2个多刺菊石+1个镰刀盔

镰刀盔攻击很厉害，血也厚，可以先使用技能或道具让他进入异常状态。先把两个多刺菊石干掉，各个击破。火系PM在这里有困难，请活用技能和装备吧。



战胜后公会的伙伴以及草蜥王赶到。随后赶到的胖可丁和草蜥蜴看到这一幕，胖可丁伤心地哭了起来，原来他和音符鹦鹉曾经来到这里遇到相同的事情，那时也是鹦鹉挺身掩护了它……行会的众人为了送鹦鹉回家无法继续前进了，主角和搭档和草蜥王组队前进。在洞穴的尽头，发现墙上有一个跟搭档的神秘石头的花纹一样的图案，当搭档把石头放下时，墙上的图案开始闪光了，召唤来了乘龙。乘龙让主角队伍坐上来，带他们到新的地点去。



第十九章 まぼろしのだいちへ（前往幻之大地）

音符鹦鹉在公会中接受着伙伴们的照顾，胖可丁说起了他和音符鹦鹉之前的事情。原来当初鹦鹉为了掩护胖可丁受伤时，是乘龙帮助他们的，而帮忙的条件，就是胖可丁去帮忙寻找乘龙一直在等待的人选，被选定的人将前往幻之大地，去寻找沉睡在那里的古代的船“虹之石舟”，它将带领众人到达次元之道，去终结一切未了之事！

主角这边，乘龙说新地点まぼろしのだいち是钻石兽隐藏起来的一个地方，只有持有搭档那块花纹石头的人才可以进去。从远处看，那个新地点是在空中，快到达的时候，乘龙竟然飞了起来！一直把主角队伍送到了まぼろしのだいち的边缘上。乘龙说这里有一个彩虹之船，他在这里等待着主角队伍回来。主角的队伍向着新的迷宫前进吧。



迷宫：まぼろしのだいち（幻之大地)双层结构

上层15层，下层8层

出现PM：雪树人，钢板龙，三角龙，落雷狼，沙地龙，胖猫，快龙，鸭嘴爆龙，草飞龙

雪树一出就是冰雹天，有时候迷宫中也会出现晴天。钢板龙会使用令人混乱的技能。另外这个迷宫里面有很多的陷阱，催眠的中毒的，踩到后旁边出现野生PM的，不一而足，请多加小心。

到达底部，发现这里的石壁上有很多神兽的壁画。走到圣殿(一个大台子)的中间发现地面有一个



跟搭档的花纹石头一样的图案。旁边的石碑上写着未知的文字。搭档看到地面中间的小坑，要把石头放到坑里，这时候夜幽灵带着一群宝石鬼又出现了。

BOSS战：夜幽灵+6个宝石鬼

主角队伍是被包围的，而且都不站一条线上。可以先用投掷道具引敌人过来，或是先强化自己。建议引来后先用异常状态放倒几个，然后分别解决之。夜幽灵的属性使得普通攻击效果不好，而他特性又耗技能的PP，所以要注意PP点的补充。另外要小心宝石鬼的连续乱抓，随时补血。

战胜后虹之石舟终于启动了，但夜幽灵还在挣扎，被主角们把技能弹了回去，夜幽灵说你们改变了今天，这样下去就不会有未来了。主角想起来雪拉比说过的，这个世界恢复了那么未来就会消失。草蜥王挡住夜幽灵，让搭档去把石头放在圣殿平台的小坑里，自己奋力把夜幽灵推到了后面的黑洞中，一起在黑洞中消失了。搭档捡起草蜥王掉下的五个时之齿轮，非常伤心，主角想起自己也是未来人，也将和草蜥王一样，消失掉。



终章さいごのぼうけん（最后的冒险）





主角和搭档站到平台上，带有花纹的石板飞了起来，原来彩虹之船是这个样子的(汗)不过也确实，它的后面拖着一道美丽的彩虹……主角和搭档被送到了新地点，这就是一周目最后的迷宫了！

迷宫：じげんのとう（次元之道） 双层结构

上层13层

出现PM：钢镜子，太阳岩，月牙兽，3D龙，血翼

两种石头和钢镜子都很结实，普通攻击的效果不好。而且两种石头还会自我强化。3D龙会用全房间有效的电击技能，威力很大，注意安全。



下层10层

出现PM：3D龙Z，钢钟，血翼

迷宫的地形不难，而且也有食物可以捡，不用担心。问题是敌人的强度比较变态，攻击力超强的3D龙Z(小心他的全房间放电)，以及皮相当厚攻击力也不差也的钢钟，还有拥有远程直线攻击的高攻击血翼……反正是通关前最后一个迷宫了，把复活籽都带上吧，不然后果不堪设想。

通过迷宫后，搭档拿出时间齿轮，正准备放置时，出现了暗黑钻石兽。

最终BOSS战：暗黑钻石兽



这家伙攻击又高，皮也厚实。而且还有时候打不到，必须不停的切换攻击方式(指普通攻击和技能攻击)才能奏效。而被他打一下就去了将近半血(没有刻意练级的情况下)，总之还是很对得起最终BOSS的名号的。大家加油吧。

战胜后，钻石兽的次元世界开始崩溃，搭档赶紧将时间齿轮安放在石板上，世界的变动却加剧了，雷电砸下来将主角和搭档打晕了过去。醒来的时候，一切都发生了变化，钻石兽恢复了，时间也运行正常了。世界获得了拯救！主角和搭档胜利地返回。

在回去的路上，主角的身体开始发光，由于改变了过去，来自未来的主角就要消失了，但和搭档以及伙伴们的友情是永远不会消失的！主角终于在令人感动的对白之后消失在一片光芒里……

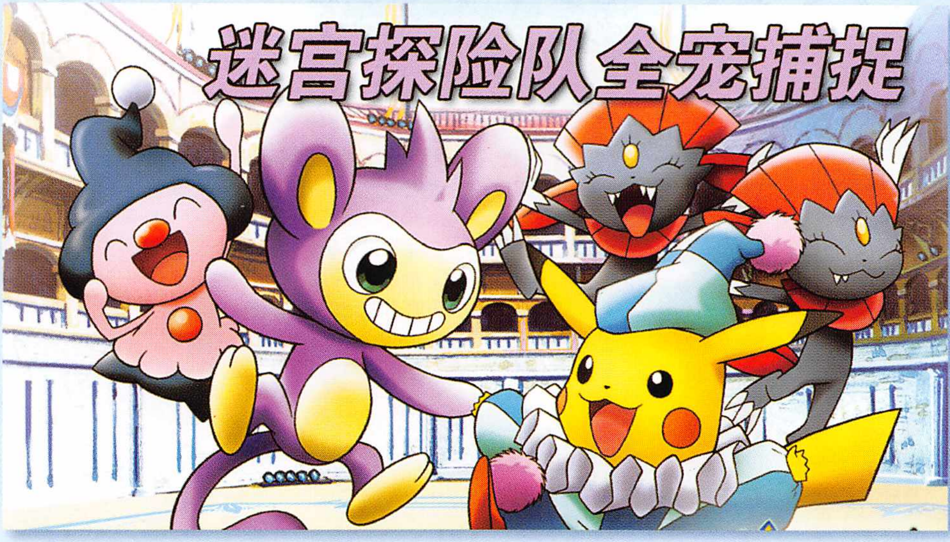
搭档哭着回到了公会中向大家说明了一切，而当他再次来到跟主角第一次相遇的海滩时，回忆起与主角在一起的种种经历，又伤心地哭了。

这时候，钻石兽利用自己的力量将主角送了回来，搭档回首看到了光芒中的故人——主角回来了，我们的探险还要继续下去。





迷宫探险队全宠捕捉



本作取消了朋友区域的设置，可以说是最大的遗憾，这样一来抓到的宠物变得不太直观，无法完整地看到其外形，也无法进行属性上的分类……无论如何，抓宠作为口袋妖怪游戏的最大特色之一，在每一作中都是必不可少的，珍稀精灵、限定精灵和神兽的捕捉依旧是一个也不能少！



图像	No	PM	属性	特性	聪明	体积	出现迷宫	进化&其他
	001	フシギダネ（秒蛙种子）	草毒	翠绿	C	☆	しんぴのもりミステリージャングル	→フシギソウ（Lv 16）
	002	フシギソウ（妙蛙草）	草毒	翠绿	C	☆	しんぴのもりミステリージャングル	→フシギバナ（Lv 32）
	003	フシギバナ（妙蛙花）	草毒	翠绿	C	☆	ミステリージャングル	
	004	ヒトカゲ（小火龙）	火	猛火	G	☆	やみのかこうきょだいかざん	→リザード（Lv16）
	005	リザード（火恐龙）	火	猛火	G	☆	やみのかこうきょだいかざん	→リザードン（Lv 36）
	006	リザードン（喷火龙）	火飞	猛火	G	☆	そらのさけめやみのかこう	
	007	ゼニガメ（杰尼龟）	水	激流	H	☆	はてのみずうみ	→カメール（Lv16）
	008	カメール（卡咪龟）	水	激流	H	☆	はてのみずうみ	→カメックス（Lv 36）
	009	カメックス（水箭龟）	水	激流	H	☆	はてのみずうみ	
	010	キャタピー（绿毛虫）	虫	鳞粉	D	☆	リンゴのもりオレンのもり	→トランセル（Lv7）
	011	トランセル（铁甲蛹）	虫	脱皮	D	☆	リンゴのもりしんぴのもりしあわせみさきミステリージャングル	→バタフリー（Lv 10）

	012	バタフリー（巴大蝴）	虫飞	复眼	D	☆	リンゴのもり（时）	
	013	ビードル（独角虫）	虫毒	鳞粉	D	☆	リンゴのもり	→コクーン（Lv7）
	014	コクーン（铁壳昆）	虫毒	脱皮	D	☆	リンゴのもり	→スピアー（Lv10）
	015	スピアー（大针蜂）	虫毒	虫族警报	D	☆	リンゴのもり（暗） あんやのもり（暗）	
	016	ポッポ（波波）	普通	飞锐利目光千鸟足	A	☆	かくされたいせき せかいのおおあな	→ピジョン（Lv18）
	017	ピジョン（比比鸟）	普通飞	锐利目光千鸟足	A	☆	かくされたいせき せかいのおおあな	→ピジョット（Lv 36）
	018	ピジョット（比雕）	普通飞	锐利目光千鸟足	A	☆	かくされたいせきかぜのれ いほうせかいのおおあな	
	019	コラッタ（小拉达）	普通	逃跑能手上进	C	☆	しんぴのもりミ ステリージャングル	→ラッタ（Lv20）
	020	ラッタ（拉达）	普通	逃跑能手上进	C	☆	しんぴのもりあんやの もりミステリージャングル	
	021	オニスズメ（烈雀）	普通飞	锐利目光	A	☆	しんぴのもりミ ステリージャングル	→オニドリル（Lv 20）
	022	オニドリル（大嘴雀）	普通飞	锐利目光	A	☆	しゅぎょうのや まかぜのれいほう	
	023	アーボ（阿柏蛇）	毒	威吓脱皮	G	☆	かげろうのさばく	→アーボック（Lv 22）
	024	アーボック（阿柏怪）	毒	威吓脱皮	G	☆	かげろうのさばく	
	025	ピカチュウ（皮卡丘）	电	静电	A	☆	エレキへいげん	→ライチュウ(かみなりのいし）
	026	ライチュウ（雷丘）	电	静电	A	☆	てんくうのかいだん	
	027	サンド（穿山鼠）	地面	沙隐术	A	☆	きたのさばくか げろうのさばく	→サンドパン（Lv 22）
	028	サンドパン（穿山王）	地面	沙隐术	A	☆	りゅうさのどうくつ かげろうのさばく	
	029	ニドラン♀（尼多兰）	毒	毒刺	G	☆	しんぴのもりミス テリージャングル	→ニドリーナ（Lv 16）
	030	ニドリーナ（尼多娜）	毒	毒刺斗争心	G	☆	トゲトゲやまめい きゅうのどうくつ	→ニドクイン（つきのいし）
	031	ニドクイン（尼多后）	毒地面	毒刺斗争心	G	☆	かくされたいせ きせかいのおおあな	
	032	ニドラン♂（尼多郎）	毒	毒刺斗争心	G	☆	しんぴのもりミス テリージャングル	→ニドリーノ（Lv 16）
	033	ニドリーノ（尼多力诺）	毒	毒刺斗争心	G	☆	トゲトゲやまめい きゅうのどうくつ	→ニドキング（つきのいし）
	034	ニドキング（尼多王）	毒地面	毒刺斗争心	G	☆	かげろうのさばく	
	035	ピッピ（皮皮）	普通	诱惑身躯 魔法防御	E	☆	うみのリゾート	→ピクシー（つきのいし）
	036	ピクシー（皮可西）	普通	诱惑身躯 魔法防御	E	☆	うみのリゾート	
	037	ロコン（六尾）	火	引火	B	☆	てんくうのかいだん	→キュウコン(ほのおのいし）

	038	キュウコン（九尾）	火	引火	B	☆	キザキのもり	
	039	プリン（胖丁）	普通	诱惑身躯	E	☆	うみのリゾート	→プクリン（つきのいし）
	040	プクリン（胖可丁）	普通	诱惑身躯	E	☆	うみのリゾート	
	041	ズバット（超音蝠）	毒飞	精神力	A	☆	ばんにんのどうくつ	→ゴルバット（Lv 22）
	042	ゴルバット（大嘴蝠）	毒飞	精神力	A	☆	ばんにんのどうくつ めいきゅうのどうくつ	→クロバット(かしこさ2☆)
	043	ナゾノクサ（走路草）	草毒	叶绿素	E	☆	リンゴのもりオレン のもりしあわせみさき	→クサイハナ（Lv 21）
	044	クサイハナ（臭臭花）	草毒	叶绿素	E	☆	リンゴのもり	→ラフレシア(リーフのいし) →キレイハナ(たいようのいし)
	045	ラフレシア（霸王花）	草毒	叶绿素	E	☆	ミステリージャングル	
	046	パラス（派拉斯）	虫草	孢子 干燥肌肤	D	☆	リンゴのもり	→パラセクト（Lv 24）
	047	パラセクト（派拉斯特）	虫草	孢子 干燥肌肤	D	☆	ツノやま	
	048	コンパン（毛球）	虫毒	复眼变色镜	D	☆	しんぴのもりあんやの もりミステリージャングル	→モルフォン（Lv 31）
	049	モルフォン（末入蛾）	虫毒	复眼变色镜	D	☆	ツノやまコロコロどくうつ かせのれいほうあんやのもり	
	050	ディグダ（地鼠）	地面	沙隐术沙地狱	D	☆	かげろうのさばく	→ダグトリオ（Lv 26）
	051	ダグトリオ（三地鼠）	地面	沙隐术 沙地狱	D	☆	かげろうのさばく	
	052	ニャース（喵喵）	普通	拾荒技师	B	☆	うみのリゾート しあわせみさき	→ペルシアン（Lv 28）
	053	ペルシアン（猫老大）	普通	柔软技师	B	☆	うみのリゾート しあわせみさき	
	054	コダック（可达鸭）	水	潮湿无天气	G	☆	たきつぼのどうとつ	→ゴルダック（Lv 33）
	055	ゴルダック（哥达鸭）	水	潮湿无天气	G	☆	ふぶきのしまクレバス のどうくつなだれやま	
	056	マンキー（猴怪）	格斗	活力暴怒	G	☆	しゅぎょうのやま	→オコリザル（Lv 28）
	057	オコリザル（火爆猴）	格斗	活力暴怒	G	☆	しゅぎょうのやま かがやきのおか	
	058	ガーディ（凯蒂狗）	火	威吓引火	G	☆	やみのかこうき よだいかざん	→ウインディ(ほのおのいし)
	059	ウインディ（风速狗）	火	威吓引火	G	☆	やみのかこうかがやき のおかきよだいかざん	
	060	ニョロモ（蚊香蝌蚪）	水	蓄水潮湿	C	☆	たきつぼのどうく つしずかなかわ	→ニョロゾ（Lv25）
	061	ニョロゾ（蚊香蛙）	水	蓄水潮湿	C	☆	はてのみずうみ	→ニョロボン(みずのいし)→ニョロトノ(おうじゃのしるし+つうしんケーブル)
	062	ニョロボン（快泳蛙）	水 格斗	蓄水潮湿	C	☆	はてのみずうみ	→ユンゲラー（Lv 16）
	063	ケーシィ（凯西）	超能	同步率 精神力	C	☆	みかいのこうや	→フーディン(つうしんケーブル)

	064	ユンゲラー (勇吉拉)	超能	同步率 精神力	C	☆	キザキのもり みかいのこうや	→フーディン (つうしんケーブル)
	065	フーディン (胡地)	超能	同步率 精神力	C	☆	キザキのもり そうのさけめ	
	066	ワンリキー (腕力)	格斗	上进 无防御	A	☆	ドケドケやまかげろうのさばくめいきゅうのどうくつさいごのま	→ゴーリキー(Lv 28)
	067	ゴーリキー (豪力)	格斗	上进 无防御	A	☆	ばんにんのどうくつ	→カイリキー(つうしんケーブル)
	068	カイリキー (怪力)	草毒	上进 无防御	A	☆	ばんにんのどうくつ	
	069	マダツボミ (喇叭芽)	草毒	叶绿素	B	☆	しんぴのもりあんやのもりミステリージャングル	→ウツドン(Lv21)
	070	ウツドン (口呆花)	草毒	叶绿素	B	☆	しんぴのもりミス テリージャングル	→ウツボット(リーフのいし)
	071	ウツボット (大食花)	水毒	叶绿素	B	☆	ミステリージャングル	
	072	メノクラゲ (玛瑙水母)	水毒	净体毒液	G	☆	いそのどうくつ	→ドククラゲ(Lv 30)
	073	ドククラゲ (毒刺水母)	水毒	净体毒液	G	☆	とざされたうみきせ きのうみそこなしうみ	
	074	イシツブテ (小拳石)	岩地面	石头脑袋 坚硬	H	☆	トゲトゲやま	→ゴローン(Lv25)
	075	ゴローン (隆隆石)	岩地面	石头脑袋 坚硬	H	☆	すいしょうのどうくつ	→ゴローニャ(つうしんケーブル)
	076	ゴローニャ (隆隆岩)	岩地面	石头脑袋 坚硬	H	☆	すいしょうのどうくつ	
	077	ポニータ (小火马)	火	逃跑能手 引火	A	☆	やみのかこうきょだいかざん	→ギャロップ(Lv 40)
	078	ギャロップ (烈焰马)	火	逃跑能手 引火	A	☆	やみのかこうきょだいかざん	
	079	ヤドン (呆呆兽)	水超能	迟钝 自我中心	E	☆	はてのみずうみ	→ヤドラン(Lv37)→ヤドキング (おうじゃのしるし+つうしんケーブル)
	080	ヤドラン (呆河马)	水超能	迟钝 自我中心	E	☆	とざされたうみきせきのうみうみのリゾートそこなしうみ	
	081	コイル (小磁怪)	电钢	磁力坚硬	D	☆	さいごのまてんく うのかいだん	→レアコイル(Lv 30)
	082	レアコイル (三磁怪)	电钢	磁力坚硬	D	☆	てんくうのかいだん	→ジバコイル (テンガンざんせき)
	083	カモネギ (大葱鸭)	普通飞	锐利目光 精神力	B	☆	ねっすいのどうくつ	
	084	ドードー (嘟嘟)	普通飞	逃跑 能手早起	A	☆	トゲトゲやまさいごのま	→ドードリオ(Lv 31)
	085	ドードリオ (嘟嘟利)	普通飞	逃跑能手 早起	A	☆	エレキへいげん	
	086	パウワウ (小海狮)	水	厚脂肪湿 润身躯	F	☆	いそのどうくつ	→ジュゴン(Lv34)
	087	ジュゴン (白海狮)	水冰	厚脂肪湿 润身躯	F	☆	いそのどうくつ	
	088	ベトベター (臭泥)	毒	恶臭粘稠	B	☆	たきつぼのどうくつ	→ベトベトン(Lv 38)
	089	ベトベトン (臭臭泥)	毒	恶臭粘稠	B	☆	てんくうのかいだん	

090	シェルダー (大舌贝)	水	贝壳盔甲 连续技	H	☆	とざされたうみ	→パルシェン(みずのいし)
091	パルシェン (铁甲贝)	水冰	贝壳盔甲 连续技	H	☆	きせきのうみ	
092	ゴース (鬼斯)	鬼毒	 浮游	B	☆	てんくうのかいだん	→ゴースト(Lv25)
093	ゴースト (鬼斯通)	鬼毒	 浮游	B	☆	てんくうのかいだん	→ゲンガー(つうしんケーブル)
094	ゲンガー (耿鬼)	鬼毒	 浮游	B	☆	てんくうのかいだん	
095	イワーク (大岩蛇)	岩地面	石头脑袋 坚硬	H	☆☆ ☆☆	しゅぎょうのやま	→ハガネール(メタルコート+つうしんケーブル)
096	スリープ (素利普)	超能	不眠先兆	C	☆	そらのさけめ	→スリーパー(Lv 26)
097	スリーパー (素利柏)	超能	不眠先兆	C	☆	そらのさけめ	
098	クラブ (大钳蟹)	水	怪力钳 贝壳盔甲	E	☆	えんがんのいわば うみのリゾート	→キングラー(Lv 28)
099	キングラー (巨钳蟹)	水	怪力钳 贝壳盔甲	E	☆	いそのどうくつ	
100	ビリリダマ (雷电球)	电	隔音静电	G	☆	かくされたいせきせか いのおおあな	→マルマイン(Lv 30)
101	マルマイン (顽皮弹)	电	隔音静电	G	☆	かくされたいせきせか いのおおあな	
102	タマタマ (蛋蛋)	草超能	叶绿素	E	☆	しんぴのもりみどりのそ うげんミステリージャングル	→ナッシー(リーフのいし)
103	ナッシー (椰蛋树)	草超能	叶绿素	E	☆	リンゴのもりし あわせみさき	
104	カラカラ (可拉可拉)	地面	石头脑袋 避雷针	C	☆	きたのさばく	→ガラガラ(Lv28)
105	ガラガラ (嘎拉嘎拉)	地面	石头脑袋 避雷针	C	☆	しゅぎょうのやま	
106	サワムラー (沙瓦郎)	格斗	柔软舍身	G	☆	しゅぎょうのやま	
107	エビワラー (艾比郎)	格斗	锐利目 光铁拳	G	☆	しゅぎょうのやま	
108	ベロリンガ (大舌头)	普通	自我中 心迟钝	B	☆	うみのリゾートみ かいのこうや	→ベロベルト(学会ころがる)
109	ドガース (瓦斯弹)	毒	 浮游	H	☆	しんぴのもりミス テリージャングル	→マタドガス(Lv 35)
110	マタドガス (双弹瓦斯)	毒	 浮游	H	☆	かくされたいせきせ かいのおおあな	
111	サイホーン (铁甲犀牛)	地面岩	避雷针 石头脑袋	H	☆	きたのさばくか がやきのおか	→サイドン(Lv42)
112	サイドン (铁甲暴龙)	地面岩	避雷针 石头脑袋	H	☆	てんくうのかいだん	→ドサイドン(プロテクター+つうしんケーブル)
113	ラッキー (吉利蛋)	普通	自然恢复 天之恩惠	F	☆	しあわせみさき	→ハピナス(かしこさ2☆)
114	モンジャラ (蔓藤怪)	草	叶绿素 叶绿盔甲	B	☆	たきつぼのどうとつ	→モジャンボ(学会げんしのちから)
115	ガルーラ (袋龙)	普通	早起气魄	E	☆	しゅぎょうのやま	

	116	タッツー （墨海马）	水	轻快追击手	G	☆	とざされたうみきせき のうみそこなしうみ	→シードラ（lv32）
	117	シードラ （海刺龙）	水	毒刺追击手	G	☆	とざされたうみきせき のうみそこなしうみ	→キングドラ（りゅうの ウロコ+つうしんケーブル）
	118	トサキント （角金鱼）	水	轻快水幕	D	☆	はてのみずうみ	→アズマオウ（Lv 33）
	119	アズマオウ （金鱼王）	水	轻快水幕	D	☆	はてのみずうみ	
	120	ヒトデマン （海星星）	水	发光自 然恢复	G	☆	いそのどうくつ	→スターミー（みずのいし）
	121	スターミー （宝石海星）	水超能	发光自 然恢复	G	☆	とざされたうみきせき のうみそこなしうみ	
	122	バリヤード （吸盘魔偶）	超能	隔音过滤器	C	☆	しゅぎょうのやま みかいのこうや	
	123	ストライク （飞天螳螂）	虫飞	虫族警 报技师	A	☆	しんぴのもりあんやのも りミステリージャングル	→ハッサム（メタルコート +つうしんケーブル）
	124	ルージュラ （迷唇姐）	冰超能	迟钝先兆	B	☆	クレバスのどう くつなだれやま	
	125	エレー （电击兽）	电	静电	G	☆	エレキへいげん	→エレキブル（エレキブース ター+つうしんケーブル）
	126	ブーバー （鸭嘴火龙）	火	火焰身躯	G	☆	ねっすいのどくうつ みかいのこうや	→ブーバーン（マグマブー スター+つうしんケーブル）
	127	カイロス （大甲）	虫	怪力钳破格	G	☆	のうむのもり	
	128	ケンタロス （肯泰罗）	普通	威吓暴怒	G	☆	エレキへいけんか がやきのおか	
	129	コイキング （鲤鱼王）	水	轻快	G	☆	はてのみずうみ	→ギャラドス（Lv 20）
	130	ギャラドス （暴鲤龙）	水飞	威吓	G	☆☆ ☆☆	そこなしうみ	
	131	ラプラス （乘龙）	水冰	蓄水贝 壳盔甲	E	☆☆	とざされたうみ そこなしうみ	
	132	メタモン （百变怪）	普通	柔软	D	☆	てんくうのかいだん	
	133	イーブイ （伊布）	普通	逃跑能手 适应力	C	☆	しんぴのもりミステ リージャングル	
	134	シャワーズ （水精灵）	水	蓄水	C	☆	はてのみずうみ	由イーブイ进化 （みずのいし）
	135	サンダース （雷精灵）	电	蓄电	C	☆	そらのさけめ	由イーブイ进化 （かみなりのいし）
	136	ブースター （火精灵）	火	引火	C	☆	やみのかこうき ょだいかざん	由イーブイ进化 （ほのおのいし）
	137	ポリゴン （3D龙）	普通	换装下载	H	☆	そうのさけめ	→ポリゴン２（アップグ レード+つうしんケーブル）
	138	オムナイト （菊石兽）	岩水	轻快贝 壳盔甲	H	☆	いそのどうくつ さいごのま	→オムスター（Lv 40）
	139	オムスター （多刺菊石兽）	岩水	轻快贝 壳盔甲	H	☆		
	140	カブト （化石盔）	岩水	轻快甲 虫装甲	H	☆	さいごのまう みのリゾート	→カブトプス（Lv 40）
	141	カブトプス （镰刀盔）	岩水	轻快甲 虫装甲	H	☆	うみのリゾート	

	142	プテラ （化石翼龙）	岩飞	石头脑 袋压力	A	☆	ツノやまかぜのれいほう	
	143	カビゴン （卡比兽）	普通	免疫厚脂肪	H	☆	ミステリージャングル	
	144	フリーザー （急冻鸟）	冰飞	压力	G	☆☆	なだれやま	官方任务迷宫
	145	サンダー （闪电鸟）	电飞	压力	G	☆☆	エレキへいげん7F	持ひみつのせきばん 或なぞのパーツ
	146	ファイヤー （火焰鸟）	火飞	压力	G	☆☆	さいごのま40F	
	147	ミニリュウ （迷你龙）	龙	脱皮	A	☆	えんがんのいわば うみのリゾート	→ハクリュー（Lv 30）
	148	ハクリュー （哈克龙）	龙	脱皮	A	☆	いそのどうくつ	→カイリュー（Lv 55）
	149	カイリュー （快龙）	龙飞	精神力	A	☆		
	150	ミュウツー （超梦）	超能	压力	G	☆	やみのかこう6F(暗)ばんに んのどうくつ第四段5F(暗)	持ひみつのせきばん 或なぞのパーツ
	151	ミュウ （梦幻）	超能	同步率	F	☆	ミステリージャングル	官方任务迷宫
	152	チコリータ （菊草叶）	草	翠绿	F	☆	しんぴのもりしあわせみ さきミステリージャングル	→ベイリーフ（Lv 16）
	153	ベイリーフ （月桂叶）	草	翠绿	F	☆	しんぴのもりミステ リージャングル	→メガニウム（Lv 32）
	154	メガニウム （菊花龙）	草	翠绿	F	☆	ミステリージャングル	
	155	ヒノアラシ （火球鼠）	火	猛火	G	☆	やみのかこうきょ だいかざん	→マグマラシ（Lv 14）
	156	マグマラシ （火炎鼠）	火	猛火	G	☆	やみのかこうき ょだいかざん	→バクフーン（Lv 36）
	157	バクフーン （火暴兽）	火	猛火	G	☆	やみのかこう	
	158	ワニノコ （小锯鳄）	水	激流	H	☆	はてのみずうみ	→アリゲイツ（Lv 18）
	159	アリゲイツ （蓝鳄）	水	激流	H	☆	はてのみずうみ	→オーダイル（Lv 30）
	160	オーダイル （怪力鳄）	水	激流	H	☆	はてのみずうみ	
	161	オタチ （立尾鼠）	普通	逃跑能手 锐利目光	A	☆	しゅぎょうのやま かがやきのおか	→オオタチ（Lv15）
	162	オオタチ （大立尾鼠）	普通	逃跑能手 锐利目光	A	☆	しゅぎょうのやま	
	163	ホーホー （咕咕）	普通飞	不眠锐利 目光	D	☆	のうむのもり	→ヨルノズク（Lv 20）
	164	ヨルノズク （猫头夜鹰）	普通飞	不眠锐利 目光	D	☆	のうむのもり	
	165	レディバ （芭瓢虫）	虫飞	虫族警报 早起	C	☆	しゅぎょうのや まあんやのもり	→レディアン（Lv 18）
	166	レディアン （安瓢虫）	虫飞	虫族警报 早起	C	☆	しゅぎょうのや まあんやのもり	
	167	イトマル （幼蜘蛛）	虫毒	虫族警报 不眠	C	☆	ドケドケやまさいごのま	→アリアドス（Lv 22）

	168	アリアドス（独角蛛）	虫毒	虫族警报 不眠	C	☆	ツノやま	
	169	クロバット（叉字蝠）	毒飞	精神力	A	☆	ばんにんのどうくつ	
	170	チョンチー（灯笼鱼）	水电	蓄电发光	D	☆	きせきのうみ	→ランターン（Lv 27）
	171	ランターン（双灯鱼）	水电	蓄电发光	D	☆	きせきのうみ	
	172	ピチュー（皮丘）	电	静电	A	☆	エレキへいげん	→ピカチュウ（かしこさ2.5☆）
	173	ピィ（皮宝宝）	普通	诱惑身躯 魔法防御	E	☆	うみのリゾート	→ピッピ（かしこさ2.5☆）
	174	ププリン（宝宝丁）	普通	诱惑身躯	E	☆	うみのリゾート	→プリン（かしこさ2.5☆）
	175	トゲピー（波克比）	普通	紧张天之恩惠	F	☆	しあわせみさき	→トゲチック（かしこさ2☆）
	176	トゲチック（波克基古）	普通飞	紧张天之恩惠	F	☆	しあわせみさき	→トゲキッス（ひかりのいし）
	177	ネイティ（天然雀）	超能飞	同步率早起	C	☆	ツノやま	→ネイティオ（Lv 25）
	178	ネイティオ（天然鸟）	超能飞	同步率早起	C	☆	そらのさけめ	
	179	メリープ（咩力羊）	电	静电	C	☆	エレキへいけんさいご のまかがやきのおか	→モココ（Lv15）
	180	モココ（绵绵）	电	静电	C	☆	エレキへいげん	→デンリュウ（Lv 30）
	181	デンリュウ（电龙）	电	静电	C	☆	エレキへいげんコ ロコロどうくつ	
	182	キレイハナ（美丽花）	草	叶绿素	E	☆	うみのリゾート	
	183	マリル（玛利露）	水	厚脂肪 大力士	A	☆	ふぶきのしまクレバス のどうくつなだれやま	→マリルリ（Lv18）
	184	マリルリ（玛利露丽）	水	厚脂肪 大力士	A	☆	ふぶきのしまクレバス のどうくつなだれやま	
	185	ウソッキー（胡说树）	岩	坚硬石 头脑袋	H	☆	かげろうのさばく	
	186	ニョロトノ（牛蛙君）	水	蓄水潮湿	C	☆	はてのみずうみ	
	187	ハネッコ（毽子草）	草飞	叶绿素 叶绿盔甲	F	☆	リンゴのもりオ レンのもり	→ポポッコ（Lv18）
	188	ポポッコ（毽子花）	草飞	叶绿素 叶绿盔甲	F	☆	のうむのもりみどりのそ うげんちいさなはらっぱ	→ワタッコ（Lv27）
	189	ワタッコ（毽子绵）	草飞	叶绿素 叶绿盔甲	F	☆	かせのれいほうてん くうのかいだん	
	190	エイパム（长尾猴）	普通	逃跑能手 拾荒	C	☆	しんぴのもりミステ リージャングル	→エテボース（学会ダブルアタック）
	191	ヒマナッツ（向日种子）	草	叶绿素 太阳之力	E	☆	しあわせみさきミス テリージャングル	→キマワリ（たいようのいし）
	192	キマワリ（向日葵）	草	叶绿素 太阳之力	E	☆	しあわせみさきミス テリージャングル	
	193	ヤンヤンマ（洋洋蜻蜓）	虫飞	加速复眼	A	☆	ねっすいのどくうつ みどりのそうげん	→メガヤンマ（学会げんしのちから）

	194	ウパー（乌波）	水地面	潮湿蓄水	B	☆	たきつぼのどうとつしずかなかわ	→ヌオー（Lv20）
	195	ヌオー（沼王）	水地面	潮湿蓄水	B	☆	はてのみずうみ	
	196	エーフィ（太阳精灵）	超能	同步率	C	☆	うみのリゾートかがやきのおか	由イーブイ进化（かしこさ1.5☆+たいようのリボン）
	197	ブラッキー（月精灵）	恶	同步率	C	☆	かくされたいせきせかいのおおあな	由イーブイ进化（かしこさ1.5☆+げっこうのリボン）
	198	ヤミカラス（黑暗鸦）	恶飞	不眠强运	A	☆	かくされたいせきせかいのおおあな	→ドンカラス（やみのいし）
	199	ヤドキング（呆兽王）	水超能	迟钝 自我中心	E	☆	とざされたうみきせきのうみそこなしうみ	
	200	ムウマ（梦妖）	鬼	浮游	B	☆	さいごのまてんくうのかいだん	→ムウマージ（やみのいし）
	201	アンノーン（安龙）	超能	浮游	D	☆	ばんにんのどうくつ	
	202	ソーナンス（果然翁）	超能	踩影子	H	☆	うみのリゾート	
	203	キリンリキ（麒麟奇）	普通超能	精神力早起	C	☆	エレキへいげんかがやきのおか	
	204	クヌギダマ（松果兽）	虫	坚硬	H	☆	ツノやま	→フォレトス（Lv 31）
	205	フォレトス（核果兽）	虫钢	坚硬	H	☆	てんくうのかいだん	
	206	ノコッチ（土龙）	普通	天之恩惠 逃跑能手	D	☆	のうむのもり	
	207	グライガー（天蝎）	地面飞	怪力钳沙 隐术	G	☆	そらのさけめ	→グライオン（するどいキバ+げっこうのリボン）
	208	ハガネール（大钢蛇）	钢地面	石头脑袋 坚硬	H	☆☆☆☆	しゅぎょうのやまてんくうのかいだん	
	209	ブルー（布鲁）	普通	威吓逃跑 能手	E	☆	ねっすいのどくうつうみのリゾート	→グランブル（Lv 23）
	210	グランブル（布鲁王）	普通	威吓疾行	E	☆	ねっすいのどくうつコロコロどくうつ	
	211	ハリーセン（千针鱼）	水毒	毒刺轻快	G	☆	とざされたうみきせきのうみそこなしうみ	
	212	ハッサム（钢铁螳螂）	虫钢	虫族警报 技师	A	☆	しゅぎょうのやま	
	213	ツボツボ（壶壶）	虫岩	坚硬贪吃	H	☆	コロコロどくうつ	
	214	ヘラクロス（赫拉克罗斯）	虫格斗	虫族警报 上进	G	☆	しゅぎょうのやま	
	215	ニューラ（纽拉）	恶冰	精神力 锐利目光	C	☆	ふぶきのしまクレバスのどうくつなだれやま	→マニューラ（するどいツメ+げっこうのリボン）
	216	ヒメグマ（熊宝宝）	普通	拾荒疾行	E	☆	しんぴのもりミステリージャングル	→リングマ（Lv30）
	217	リングマ（圈圈熊）	普通	上进疾行	E	☆	しゅぎょうのやまかがやきのおか	
	218	マグマッグ（熔岩虫）	火	熔岩装甲 火焰身躯	H	☆	ねっすいのどくうつやみのかこうきょだいかざん	→マグカルゴ（Lv 38）
	219	マグカルゴ（熔岩蜗牛）	火岩	熔岩装甲 火焰身躯	H	☆	やみのかこうきょだいかざん	

	220	ウリムー（小山猪）	冰地面	迟钝雪隐术	D	☆	クレバスのどうくつなだれやまさいごのま	→イノムー（Lv33）
	221	イノムー（长毛猪）	冰地面	迟钝雪隐术	D	☆	ふぶきのしまクレバスのどうくつなだれやま	→マンムー（学会げんしのちから）
	222	サニーゴ（太阳珊瑚）	水岩	紧张自然恢复	H	☆	うみのリゾート	
	223	テッポウオ（铁炮鱼）	水	紧张追击手	G	☆	とざされたうみきせきのうみそこなしうみ	→オクタン（Lv25）
	224	オクタン（章鱼桶）	水	吸盘追击手	G	☆	とざされたうみきせきのうみそこなしうみ	
	225	デリバード（圣诞鸟）	冰飞	活力紧张	E	☆	ふぶきのしまクレバスのどうくつなだれやま	
	226	マンタイン（巨翅飞鱼）	水飞	轻快蓄水	F	☆☆	きせきのうみ	
	227	エアームド（盔甲鸟）	钢飞	锐利目光坚硬	G	☆	てんくうのかいだん	
	228	デルビル（恶魔犬）	恶火	早起引火	G	☆	さいごのまかがやきのおか	→ヘルガー（Lv24）
	229	ヘルガー（地狱犬）	恶火	早起引火	G	☆	キザキのもり	
	230	キングドラ（刺海龙）	水龙	轻快追击手	G	☆	とざされたうみきせきのうみそこなしうみ	
	231	ゴマゾウ（短较象）	地面	拾荒	H	☆	エレキへいけんさいごのまうみのリゾート	→ドンファン（Lv 25）
	232	ドンファン（车轮象）	地面	坚硬	H	☆	すいしょうのどうくつ	
	233	ポリゴン2（3D龙2）	普通	换装下载	H	☆		→ポリゴンZ（あやしいパッチ+つうしんケーブル）
	234	オドシシ（惊角鹿）	普通	威吓读心术	B	☆	のうむのもりかがやきのおか	
	235	ドーブル（画画狗）	普通	自我中心技师	C	☆	のうむのもりうみのリゾート	
	236	バルキー（巴尔郎）	格斗	上进不屈之心	G	☆	しゅぎょうのやまみかいのこうや	→エビワラー（Lv 20）（攻<防） →サワムラー（攻>防） →カポエラー（攻＝防）
	237	カポエラー（柯波郎）	格斗	威吓技师	G	☆	みかいのこうや	
	238	ムチュール（迷唇娃）	冰超能	迟钝先兆	B	☆	ふぶきのしまクレバスのどうくつなだれやま	→ルージュラ（Lv 30）
	239	エレキッド（电小子）	电	静电	G	☆	エレキへいげん	→エレブー（Lv30）
	240	ブビィ（小鸭嘴龙）	火	火焰身躯	G	☆	ねっすいのどくうつさいごのま	→ブーバー（Lv30）
	241	ミルタンク（大奶罐）	普通	厚脂肪气魄	F	☆	うみのリゾートかがやきのおか	
	242	ハピナス（幸福蛋）	普通	自然恢复天之恩惠	F	☆	うみのリゾートしあわせみさき	
	243	ライコウ（雷皇）	电	压力	A	☆☆	かくされたいせき20F	持ひみつのせきばん或なぞのパーツ
	244	エンテイ（炎帝）	火	压力	A	☆☆	やみのかこう最深处10F	持ひみつのせきばん或なぞのパーツ
	245	スイクン（水君）	水	压力	A	☆☆	さいごのま29F	

	246	ヨーギラス（幼甲兽）	岩地面	上进	G	☆	きたのさばく	→サナギラス（Lv 30）
	247	サナギラス（蛹甲兽）	岩地面	脱皮	G	☆	りゅうさのどうくつ	→バンギラス（Lv 55）
	248	バンギラス（巨甲兽）	岩恶	扬沙	G	☆	りゅうさのどうくつ	
	249	ルギア（洛奇亚）	超能飞	压力	C	☆☆☆☆	とざされたうみ18F	持ひみつのせきばん或なぞのパーツ
	250	ホウオウ（凤凰）	火飞	压力	A	☆☆☆☆	かぜのれいほう19F	持ひみつのせきばん或なぞのパーツ
	251	セレビィ（雪拉比）	超能草	自然恢复	E	☆	しんぴのもり10F（时）	持ひみつのせきばん或なぞのパーツ
	252	キモリ（草蜥蜴）	草	翠绿	A	☆	ミステリージャングル	→ジュプトル（Lv 16）
	253	ジュプトル（针叶龙）	草	翠绿	A	☆	ミステリージャングル	→ジュカイン（Lv 36）
	254	ジュカイン（针叶王）	草	翠绿	A	☆	ミステリージャングル	
	255	アチャモ（火雉鸡）	火	猛火	G	☆	やみのかこうきょだいかざん	→ワカシャモ（Lv 16）
	256	ワカシャモ（火焰鸡）	火格斗	猛火	G	☆	やみのかこうきょだいかざん	→バシャーモ（Lv 36）
	257	バシャーモ（火烈鸡）	火格斗	猛火	G	☆	やみのかこう	
	258	ミズゴロウ（小水狗）	水	激流	C	☆	はてのみずうみ	→ヌマクロー（Lv 16）
	259	ヌマクロー（水狗）	水地面	激流	C	☆	はてのみずうみ	→ラグラージ（Lv 36）
	260	ラグラージ（水狗王）	水地面	激流	C	☆	はてのみずうみ	
	261	ポチエナ（土狼犬）	恶	逃跑能手疾行	A	☆	かくされたいせきさいごのませかいのおおあな	→グラエナ（Lv18）
	262	グラエナ（恶啸犬）	恶	威吓疾行	A	☆	かくされたいせきせかいのおおあな	
	263	ジグザグマ（蛇纹熊）	普通	拾荒贪吃	A	☆	のうむのもり	→マッスグマ（Lv 20）
	264	マッスグマ（雪纹貂）	普通	拾荒贪吃	A	☆	かがやきのおか	
	265	ケムッソ（刺尾虫）	虫	鳞粉	D	☆	しんぴのもりあんやのもりオレンのもりミステリージャングル	→カラサリス（Lv7）→マユルド(Lv7)(随机)
	266	カラサリス（甲壳蛹）	虫	脱皮	D	☆	みどりのそうげんミステリージャングル	→アゲハント（Lv 10）
	267	アゲハント（美丽蝶）	虫飞	虫族警报	D	☆	ツノやまみどりのそうげんあんやのもり	
	268	マユルド（甲壳茧）	虫	脱皮	D	☆	ツノやまみどりのそうげんミステリージャングル	→ドクケイル（Lv 10）
	269	ドクケイル（毒粉蛾）	虫毒	鳞粉	D	☆	コロコロどくうつ	
	270	ハスボー（荷叶蛙）	水草	轻快接雨盆	B	☆	たきつぼのどうとつしずかなかわ	→ハスブレロ（Lv 14）
	271	ハスブレロ（莲叶河童）	水草	轻快接雨盆	B	☆	はてのみずうみ	→ルンパッパ（みずのいし）

	272	ルンパッパ（荷叶鸭）	水草	轻快接雨盆	B	☆	はてのみずうみ	
	273	タネボー（橡果种子）	草	叶绿素早起	G	☆	しんぴのもりしあわせみさきミステリージャングル	→コノハナ（Lv14）
	274	コノハナ（橡果叶）	草恶	叶绿素早起	G	☆	しんぴのもりあんやのもりミステリージャングル	→ダーテング（リーフのいし）
	275	ダーテング（木天狗）	草恶	叶绿素早起	G	☆	みかいのこうや	
	276	スバメ（红冠雀）	普通飞	上进	A	☆	かくされたいせきせかいのおおあな	→オオスバメ（Lv 22）
	277	オオスバメ（大麻燕）	普通飞	上进	A	☆	かくされたいせきかせのれいほうせかいのおおあな	
	278	キャモメ（小海鸥）	水飞	锐利目光	A	☆	えんがんのいわばうみのリゾート	→ペリッパー（Lv 25）
	279	ペリッパー（大嘴鹈鹕）	水飞	锐利目光	A	☆	いそのどうくつうみのリゾート	
	280	ラルトス（感知兽）	超能	同步率换装	C	☆	キザキのもり	→キルリア（Lv20）
	281	キルリア（神知兽）	超能	同步率换装	C	☆	キザキのもり	→サーナイト（Lv 30） →エルレイド(♂めざめいし)
	282	サーナイト（超能女皇）	超能	同步率换装	C	☆		
	283	アメタマ（水蛛怪）	虫水	轻快	A	☆	たきつぼのどうとつ	→アメモース（Lv 22）
	284	アメモース（雨翅蛾）	虫飞	威吓	A	☆	しずかなかわ	
	285	キノココ（蘑菇种子）	草	孢子毒疗	G	☆	ツノやまさいごのま	→キノガッサ（Lv 23）
	286	キノガッサ（蘑菇袋鼠）	草格斗	孢子毒疗	G	☆	のうむのもりちいさなはらっぱ	
	287	ナマケロ（小懒熊）	普通	懒惰	G	☆	クレバスのどうくつなだれやま	→ヤルキモノ（Lv 18）
	288	ヤルキモノ（长臂猿）	普通	活力	G	☆	ふぶきのしまクレバスのどうくつなだれやま	→ケッキング（Lv 36）
	289	ケッキング（大猩猩）	普通	懒惰	G	☆	クレバスのどうくつなだれやま	
	290	ツチニン（钻地虫）	虫地面	复眼	A	☆	りゅうさのどうくつあんやのもり	→テッカニン（Lv 20） →ヌケニン（进化自动生成）
	291	テッカニン（风速蝉）	虫飞	加速	A	☆	りゅうさのどうくつ	
	292	ヌケニン（鬼蝉）	虫鬼	神秘护符	A	☆	しゅぎょうのやま	
	293	ゴニョニョ（音波兔）	普通	隔音	E	☆	しんぴのもりうみのリゾート	→ドゴーム（Lv20）
	294	ドゴーム（重音怪）	普通	隔音	E	☆	かくされたいせきせかいのおおあな	→バクオング（Lv 40）
	295	バクオング（噪音王）	普通	隔音	E	☆	かくされたいせきせかいのおおあな	
	296	マクノシタ（力士熊）	格斗	厚脂肪上进	H	☆	みかいのこうや	→ハリテヤマ（Lv 24）
	297	ハリテヤマ（相扑熊）	格斗	厚脂肪上进	H	☆	みかいのこうや	

	298	ルリリ （露力丽）	普通	厚脂肪 大力士	A	☆	ふぶきのしまクレバス のどうくつなだれやま	→マリル（かしこさ2.5☆）
	299	ノズパス （朝北鼻）	岩	坚硬磁力	H	☆	ふぶきのしまクレバス のどうくつなだれやま	
	300	エネコ （向尾猫）	普通	诱惑身躯 普通皮肤	B	☆	しあわせみさき	→エネコロロ（つきのいし）
	301	エネコロロ （优雅猫）	普通	诱惑身躯 普通皮肤	B	☆	かくされたいせき せかいのおおあな	
	302	ヤミラミ （地狱超人）	恶鬼	锐利目光 后发制人	G	☆	そうのきけめ	
	303	クチート （巨嘴秋）	钢	怪力钳威吓	G	☆	りゅうきのどう くつさいごのま	
	304	ココドラ （可可多拉）	钢岩	坚硬石 头脑袋	H	☆	きたのさばく	→コドラ（Lv32）
	305	コドラ （可多拉）	钢岩	坚硬石 头脑袋	H	☆	きたのさばく	→ボスゴドラ（Lv 42）
	306	ボスゴドラ （波士可多拉）	钢岩	坚硬石 头脑袋	H	☆	やみのかこう	
	307	アサナン （瑜伽猴）	格斗超能	瑜珈之力	G	☆	しゅぎょうのやまさい ごのまみかいのこうや	→チャーレム（Lv 37）
	308	チャーレム （瑜伽王）	格斗超能	瑜珈之力	G	☆	しゅぎょうのやま みかいのこうや	
	309	ラクライ （落雷兽）	电	静电避雷针	C	☆	エレキへいげん	→ライボルト（Lv 26）
	310	ライボルト （雷电兽）	电	静电避雷针	C	☆		
	311	プラスル （正电拍拍）	电	正极	E	☆	エレキへいげん	
	312	マイナン （负电拍拍）	电	负极	E	☆	エレキへいげん	
	313	バルビート （母萤火虫）	虫	发光虫 族警报	C	☆	ねっすいのどくうつ	
	314	イルミーゼ （公萤火虫）	虫	迟钝变色镜	C	☆	ねっすいのどくうつ	
	315	ロゼリア （毒蔷薇）	草毒	自然 恢复毒刺	F	☆	しんぴのもりあんやのも りミステリージャングル	→ロズレイド（ひかりのいし）
	316	ゴクリン （毒布丁）	毒	毒液粘稠	B	☆	しんぴのもりうみのリゾートし あわせみさきミステリージャングル	→マルノーム（Lv 26）
	317	マルノーム （毒布丁王）	毒	毒液粘稠	B	☆	うみのリゾート	
	318	キバニア （利牙鱼）	水恶	鲨鱼皮	B	☆	とざされたうみ きせきのうみ	→サメハダー（Lv 30）
	319	サメハダー （巨牙鲨）	水恶	鲨鱼皮	B	☆	きせきのうみ	
	320	ホエルコ （皮皮鲸）	水	水幕迟钝	H	☆☆ ☆☆	とざされたうみきせき のうみそこなしうみ	→ホエルオー（Lv 40）
	321	ホエルオー （鲸鱼王）	水	水幕迟钝	H	☆	そこなしうみ	
	322	ドンメル （呆火驼）	火地面	迟钝单纯	H	☆	ねっすいのどくうつやみ のかこうきょだいかざん	→バクーダ（Lv33）
	323	バクーダ （火山骆驼）	火地面	熔岩装甲 坚硬岩石	H	☆	やみのかこうかがやき のおかきょだいかざん	

324	コータス（煤炭龟）	火	白烟	H	☆	やみのかこう	
325	バネブー（弹簧猪）	超能	厚脂肪 自我中心	C	☆	うみのリゾート	→ブーピッグ（Lv 32）
326	ブーピッグ（飞天猪）	超能	厚脂肪 自我中心	C	☆	うみのリゾート	
327	パッチール（混乱熊）	普通	自我中心 千鸟足	B	☆	うみのリゾート みかいのこうや	
328	ナックラー（大头虫）	地面	怪力钳沙 地狱	A	☆	きたのさばく	→ビブラーバ（Lv 35）
329	ビブラーバ（沙蜻蜓）	地面龙	浮游	A	☆	りゅうさのどうくつ	→フライゴン（Lv 45）
330	フライゴン（蜻蜓龙）	地面龙	浮游	A	☆	しんぴのもりかぜのれい ほうミステリージャングル	
331	サボネア（沙漠奈亚）	草	沙隐术	G	☆	きたのさばく	→ノクタス（Lv32）
332	ノクタス（仙人掌）	草恶	沙隐术	G	☆	きたのさばくし あわせみさき	
333	チルット（云雀）	普通飞	自然恢复	F	☆	ふぶきのしまクレバス のどうくつなだれやま	→チルタリス（Lv 35）
334	チルタリス（大云雀）	龙飞	自然恢复	F	☆	クレバスのどうく つなだれやま	
335	ザングース（猫鼬斩）	普通	免疫	G	☆	クレバスのどう くつなだれやま	
336	ハブネーク（饭匙蛇）	毒	脱皮	G	☆	すいしょうのどうくつ	
337	ルナトーン（月牙石）	岩超能	浮游	C	☆	そうのさけめ	
338	ソルロック（太阳石）	岩超能	浮游	C	☆	そうのさけめ	
339	ドジョッチ（泥鳅）	水地面	迟钝预 知危险	E	☆	たきつぼのどう とつしずかなかわ	→ナマズン（Lv30）
340	ナマズン（地震鲶鱼）	水地面	迟钝预 知危险	E	☆	たきつぼのどうとつ	
341	ヘイガニ（龙虾小兵）	水	怪力钳 贝壳盔甲	E	☆	はてのみずうみ	→シザリガー（Lv 30）
342	シザリガー（恶龙虾）	水恶	怪力钳 贝壳盔甲	E	☆	はてのみずうみ	
343	ヤジロン（土偶怪）	地面超能	浮游	C	☆	きたのさばく	→ネンドール（Lv 36）
344	ネンドール（三土偶）	地面超能	浮游	C	☆	てんくうのかいだん	
345	リリーラ（触手百合）	岩草	吸盘	C	☆	しめったいわば	→ユレイドル（Lv 40）
346	ユレイドル（化石花）	岩草	吸盘	C	☆	きせきのうみ	
347	アノプス（化石蝎）	岩虫	甲虫装甲	H	☆	しめったいわば	→アーマルド（Lv 40）
348	アーマルド（化石巨蝎）	岩虫	甲虫装甲	H	☆	なだれやま	
349	ヒンバス（大黄鱼）	水	轻快	F	☆	はてのみずうみ	→ミロカロス （うつくしスカーフ）

	350	ミロカロス （美丽龙）	水	神奇鳞片	F	☆☆ ☆☆	はてのみずうみ	
	351	ポワルン （天气小子）	普通	气象台	B	☆☆ ☆☆	ふぶきのしまか がやきのおか	
	352	カクレオン （变色龙）	普通	变色	B	☆	迷宫中的商店	偷迷宫中商店的 物品后变故
	353	カゲボウズ （风偶人）	鬼	不眠读心术	C	☆	かくされたいせき	→ジュペッタ（Lv 37）
	354	ジュペッタ （失眠鬼）	鬼	不眠读心术	C	☆	てんくうのかいだん	
	355	ヨマワル （钻墙怪）	鬼	浮游	C	☆	てんくうのかいだん	→サマヨール（Lv 37）
	356	サマヨール （木乃伊）	鬼	压力	C	☆		→ヨノワール（れいかいのぬの+つうしんケーブル）
	357	トロピウス （草飞龙）	草飞	叶绿素 太阳之力	H	☆	そうのさけめ	
	358	チリーン （风铃铃）	超能	浮游	E	☆	そうのさけめ	
	359	アブソル （灾兽）	恶	压力强运	G	☆	だいすいしょうのみち	
	360	ソーナノ （果然宝宝）	超能	踩影子	H	☆	うみのリゾート	→ソーナンス（Lv 15）
	361	ユキワラシ （雪童子）	冰	精神力 寒冰身躯	D	☆	クレバスのどうくつふ ぶきのしまなだれやま	→オニゴーリ（Lv 42） →ユキメノコ（♀めざめいし）
	362	オニゴーリ （冰鬼护）	冰	精神力 寒冰身躯	D	☆	だいすいしょうのみち	
	363	タマザラシ （球海狮）	冰水	厚脂肪 寒冰身躯	H	☆	えんがんのいわば	→トドグラー（Lv 32）
	364	トドグラー （大海狮）	冰水	厚脂肪 寒冰身躯	H	☆	えんがんのいわば	→トドゼルガ（Lv 44）
	365	トドゼルガ （海象牙王）	冰水	厚脂肪 寒冰身躯	H	☆	いそのどうくつ	
	366	パールル （珍珠贝）	水	贝壳盔甲	C	☆	とざされたうみきせき のうみそこなしうみ	→ハンテール（しんかいのキバ+つうしんケーブル）→サクラビス（しんかいのウロコ+つうしんケーブル）
	367	ハンテール （猎斑鱼）	水	轻快	C	☆	きせきのうみ	
	368	サクラビス （樱花鱼）	水	轻快	C	☆	きせきのうみ	
	369	ジーランス （地图石鱼）	水岩	轻快 石头脑袋	H	☆	きせきのうみ	
	370	ラブカス （爱心鱼）	水	轻快	A	☆	きせきのうみ	
	371	タッベイ （塔祖贝龙）	龙	石头脑袋	H	☆	だいすいしょうの みちさいごのま	→コモルー（Lv30）
	372	コモルー （甲壳龙）	龙	石头脑袋	H	☆	てんくうのかいだん	→ボーマンダ（Lv 50）
	373	ボーマンダ （血翼飞龙）	龙飞	威吓	H	☆☆		
	374	ダンバル （铁哑铃）	钢超能	净体	H	☆	すいしょうのどうくつ	→メタング（Lv20）
	375	メタング （金属怪）	钢超能	净体	H	☆	てんくうのかいだん	→メタグロス（Lv 45）

	376	メタグロス（钢铁螃蟹）	钢超能	净体	H	☆		
	377	レジロック（岩神柱）	岩	净体	H	☆☆	ばんにんのどうくつ	
	378	レジアイス（冰神柱）	冰	净体	H	☆☆	ばんにんのどうくつ	
	379	レジスチル（钢神柱）	钢	净体	H	☆☆	ばんにんのどうくつ	
	380	ラティアス（拉提亚斯）	龙超能	浮游	A	☆☆	そらのさけめ10Fしあわせみさき10F	持ひみつのせきばん或なぞのパーツ
	381	ラティオス（拉提奥斯）	龙超能	浮游	A	☆☆	そらのさけめ最深处5Fあんやのもり24F	持ひみつのせきばん或なぞのパーツ
	382	カイオーガ（海皇牙）	水	暴雨	H	☆☆☆☆	そこなしのうみ	官方任务迷宫
	383	グラードン（古拉顿）	地面	烈日	H	☆☆☆☆	かげろうのさばく	官方任务迷宫
	384	レックウザ（天空龙）	龙飞	制空	A	☆☆☆☆	てんくうのかいだん	官方任务迷宫
	385	ジラーチ（吉拉祈）	钢超能	天之恩惠	E	☆	さいごのま23F	
	386	デオキシス（迪奥西斯）	超能	压力	C	☆	かがやきのおか17F	持ひみつのせきばん或なぞのパーツ
	387	ナエトル（若叶龟）	草	翠绿	H	☆	しんぴのもりしあわせみさきミステリージャングル	→ハヤシガメ（Lv 18）
	388	ハヤシガメ（树林龟）	草	翠绿	H	☆	しんぴのもりミステリージャングル	→ドダイトス（Lv 32）
	389	ドダイトス（巨树龟）	草地面	翠绿	H	☆	しんぴのもりミステリージャングル	
	390	ヒコザル（小火猴）	火	猛火	G	☆	やみのかこうきょだいかざん	→モウカザル（Lv 16）
	391	モウカザル（猛火猴）	火格斗	猛火	G	☆	やみのかこうきょだいかざん	→ゴウカザル（Lv 34）
	392	ゴウカザル（豪火猴）	火格斗	猛火	G	☆	やみのかこう	
	393	ポッチャマ（企鹅仔）	水	激流	C	☆	ふぶきのしまクレバスのどうくつなだれやま	→ポッタイシ（Lv 16）
	394	ポッタイシ（王储企鹅）	水	激流	C	☆	クレバスのどうくつなだれやま	→エンペルト（Lv 36）
	395	エンペルト（企鹅王）	水钢	激流	C	☆	クレバスのどうくつなだれやま	
	396	ムックル（椋雀）	普通飞	锐利目光	A	☆	ドクドクやまオレンのもり	→ムクバード（Lv 14）
	397	ムクバード（椋鸟）	普通飞	威吓	A	☆	ちいさなはらっぱさいごのま	→ムクホーク（Lv 34）
	398	ムクホーク（椋鹰）	普通飞	威吓	A	☆	かせのれいほう	
	399	ビッパ（丸鼠）	普通	单纯天然	C	☆	しんぴのもりミステリージャングル	→ビーダル（Lv15）
	400	ビーダル（大丸鼠）	普通水	单纯天然	C	☆	しゅぎょうのやま	
	401	コロボーシ（夜萤虫）	虫	脱皮	B	☆	ねっすいのどうくつしんぴのもり	→コロトック（Lv 10）

	402	コロトック（乐师虫）	虫	虫族警报	B	☆	ねっすいのどうくつ	
	403	コリンク（幼狮）	电	斗争心威吓	G	☆	エレキへいげん	→ルクシオ（Lv15）
	404	ルクシオ（电狮子）	电	斗争心威吓	G	☆	エレキへいげん	→レントラー（Lv 30）
	405	レントラー（蓝电狮）	电	斗争心威吓	G	☆	エレキへいげん	
	406	スボミー（玫瑰种）	草毒	自然恢复 毒刺	F	☆	リンゴのもりオレンのもりしあわせみさき	→ロゼリア（かしこさ1.5☆+たいようのリボン）
	407	ロズレイド（蒙面蔷薇）	草毒	自然恢复 毒刺	F	☆	ミステリージャングル	
	408	ズガイドス（锤头龙）	岩	破格	G	☆	すいしょうのどうくつ	→ラムパルド（Lv 30）
	409	ラムパルド（炮头龙）	岩	破格	G	☆		
	410	タテトプス（盾甲龙）	岩钢	坚硬	H	☆	すいしょうのどうくつ	→トリデプス（Lv 30）
	411	トリデプス（钢盾龙）	岩钢	坚硬	H	☆		
	412	ミノムッチ（蓑衣虫）	虫	脱皮	B	☆	リンゴのもり（暗） オレンのもり（暗） みどりのそうげん（暗）	→ミノマダム（♀Lv 20） →ガーメイル（♂Lv20）
	413	ミノマダム（蓑叶虫）(草)	虫草	预知危险	B	☆	だいすいしょうのみち	
	413	ミノマダム（蓑叶虫）(岩)	虫地面	预知危险	B	☆	すいしょうのどうくつ	
	413	ミノマダム（蓑叶虫）(钢)	虫钢	预知危险	B	☆	コロコロどうくつ	
	414	ガーメイル（蓑叶蝶）	虫飞	虫族警报	B	☆	かせのれいほうてんくうのかいだん	
	415	ミツハニー（蜂巢）	虫飞	蜂蜜	D	☆	リンゴのもり（时）	→ビークイン（♀Lv 21）
	416	ビークイン（女王蜂）	虫飞	压力	D	☆	キザキのもり	
	417	パチリス（电松鼠）	电	逃跑能手 拾荒	E	☆	のうむのもり（时）	
	418	ブイゼル（叉尾鼬）	水	轻快	C	☆	うみのリゾート	→フローゼル（Lv 26）
	419	フローゼル（双尾鼬）	水	轻快	C	☆	だいすいしょうのみち	
	420	チェリンボ（樱桃芽）	草	叶绿素	E	☆	のうむのもり	→チェリム（Lv25）
	421	チェリム（樱桃花）	草	花札	E	☆☆	キザキのもり	
	422	カラナクシ（无壳海牛）	水	粘稠引水	H	☆	しめったいわば（红）	→トリトドン（Lv 30）
	423	トリトドン（海牛王）	水地面	粘稠引水	H	☆	えんがんのいわば（蓝） いそのどうくつ（红）	
	424	エテボース（双尾猴）	普通	技师拾荒	C	☆	うみのリゾートてんくうのかいだん	
	425	フワンテ（气球鬼）	鬼飞	引爆轻盈	B	☆	てんくうのかいだん	→フワライド（Lv 28）

426	フワライド（气球怪）	鬼飞	引爆轻盈	B	☆	かぜのれいほう	
427	ミミロル（绒耳兔）	普通	逃跑能手 无装备	A	☆	のうむのもり（暗）	→ミミロップ（かしこさ2.5☆）
428	ミミロップ（女郎兔）	普通	诱惑身躯 无装备	A	☆	ミステリージャングル（暗）	
429	ムウマージ（梦巫）	鬼	浮游	B	☆	やみのかこうか せのれいほう	
430	ドンカラス（绅士鸦）	恶飞	不眠强运	A	☆	そらのさけめ	
431	ニャルマー（卷尾猫）	普通	柔软 自我中心	B	☆	だいすいしょうのみち	→ブニャット（Lv 38）
432	ブニャット（胖胖猫）	普通	厚脂肪 自我中心	B	☆		
433	リーシャン（悠闲铃）	超能	浮游	E	☆	しめったいわば	→チリーン（かしこさ1.5☆+げっこうのリボン）
434	スカンプー（毒臭鼬）	毒恶	恶臭引爆	B	☆	しんぴのもりミステリージャングル	→スカタンク（Lv 34）
435	スカタンク（大毒鼬）	毒恶	恶臭引爆	B	☆	しんぴのもりかがやきのおかミステリージャングル	
436	ドーミラー（灵铜镜）	钢超能	浮游耐热	H	☆	そらのさけめ	→ドータクン（Lv 33）
437	ドータクン（灵铜铎）	钢超能	浮游耐热	H	☆		
438	ウソハチ（胡说盆栽）	岩	坚硬石 头脑袋	H	☆	ツノやま	→ウソッキー（学会ものまね）
439	マネネ（魔尼小丑）	超能	隔音过滤器	C	☆	しあわせみさき	→バリヤード（学会ものまね）
440	ピンプク（粉红蛋）	普通	自然恢复 天之恩惠	F	☆	しあわせみさき	→ラッキー（まんまるいし）
441	ペラップ（音符鹦）	普通飞	锐利目光 千鸟足	E	☆	そうのさけめ	
442	ミカルゲ（鬼盆栽）	鬼恶	压力	B	☆	そうのさけめてん くうのかいだん	
443	フカマル（洞深龙）	龙地面	沙隐术	G	☆	コロコロどうくつ	→ガバイト（Lv24）
444	ガバイト（硬齿龙）	龙地面	沙隐术	G	☆	てんくうのかいだんめ いきゅうのどうくつ	→ガブリアス（Lv 48）
445	ガブリアス（烈牙龙）	龙地面	沙隐术	G	☆	かげろうのさばく	
446	ゴンベ（刚比兽）	普通	拾荒厚脂肪	H	☆	しんぴのもりミステリージャングル	→カビゴン（かしこさ2.5☆）
447	リオル（里欧鲁）	格斗	不屈之 心精神力	G	☆	すいしょうのど うくつ（时）	→ルカリオ（かしこさ1.5☆+たいようのリボン）
448	ルカリオ（鲁卡里欧）	格斗钢	不屈之 心精神力	G	☆	みかいのこうや（时）	
449	ヒポポタス（沙河马）	地面	扬沙	H	☆	りゅうさのどうくつ	→カバルドン（Lv 34）
450	カバルドン（砂暴河马）	地面	扬沙	H	☆	やみのかこう	
451	スコルピ（毒牙蝎）	毒虫	甲虫装 甲追击手	G	☆	りゅうさのどうく つさいごのま	→ドラピオン（Lv 40）

	452	ドラピオン（毒龙蝎）	毒恶	甲虫装甲 追击手	G	☆	そらのさけめ	
	453	グレッグル（毒蟾斗士）	毒格斗	预知危险 干燥肌肤	C	☆	うみのリゾート みかいのこうや	→ドクロッグ（Lv 37）
	454	ドクロッグ（毒蟾王）	毒格斗	预知危险 干燥肌肤	C	☆	そらのさけめう みのリゾート	
	455	マスキッパ（捕蝇草）	草	浮游	D	☆	きたのさばくさいごのま	
	456	ケイコウオ（双尾鱼）	水	轻快引水	D	☆	とざされたうみきせき のうみそこなしうみ	→ネオラント（Lv 31）
	457	ネオラント（蝴蝶鱼）	水	轻快引水	D	☆	とざされたうみ きせきのうみ	
	458	タマンタ（小球鱼）	水飞	轻快蓄水	F	☆	きせきのうみ	→マンタイン（同伴有テッポウオ）
	459	ユキカブリ（雪树人）	草冰	降雪	H	☆	クレバスのどうくつ	→ユキノオー（Lv 40）
	460	ユキノオー（雪巨人）	草冰	降雪	H	☆		
	461	マニューラ（玛纽拉）	恶冰	压力	C	☆	クレバスのどうく つなだれやま	
	462	ジバコイル（浮游磁铁）	电钢	磁力坚硬	D	☆	そうのさけめ	
	463	ベロベルト（圆舌头）	普通	自我中心 迟钝	B	☆	うみのリゾート	
	464	ドサイドン（重甲暴龙）	岩地面	避雷针 坚硬岩石	H	☆	やみのかこうか げろうのさばく	
	465	モジャンボ（古蔓藤）	草	叶绿素 叶绿盔甲	B	☆	てんくうのかいだん	
	466	エレキブル（电击魔）	电	发电机	G	☆	そうのさけめ	
	467	ブーバーン（鸭嘴暴龙）	火	火焰身躯	G	☆	やみのかこう	
	468	トゲキッス（波克基斯）	普通飞	紧张天 之恩惠	F	☆	てんくうのかいだん	
	469	メガヤンマ（古蜻蜓）	虫飞	加速变色镜	A	☆	エレキへいげん	
	470	リーフィア（草精灵）	草	叶绿盔甲	C	☆	てんくうのかいだん	由イーブイ进化（こけむしたいわ）
	471	グレイシア（冰精灵）	冰	雪隐术	C	☆	クレバスのどうくつ	由イーブイ进化（とうけつしたいわ）
	472	グライオン（巨钳天蝎）	地面飞	怪力钳 沙隐术	G	☆	かせのれいほうてん くうのかいだん	
	473	マンムー（猛犸）	地面冰	迟钝雪隐术	D	☆	クレバスのどうく つなだれやま	
	474	ポリゴンZ（3D龙Z）	普通	适应力下载	H	☆		
	475	エルレイド（超能斗士）	格斗 超能	不屈之心	C	☆	そうのさけめ	
	476	ダイノーズ（朝北巨鼻）	岩钢	坚硬磁力	H	☆	てんくうのかいだん	
	477	ヨノワール（夜幽魂）	鬼	压力	C	☆	てんくうのかいだ んそうのさけめ	

	478	ユキメノコ（鬼雪女）	冰鬼	雪隐术	D	☆	だいすいしょうのみち	
	479	ロトム（电鬼）	电鬼	浮游	B	☆	あんやのもり（暗）	
	480	ユクシー（黄圣菇）	超能	浮游	B	☆	ねつすいのどうくつ	
	481	エムリット（红圣菇）	超能	浮游	B	☆	りゅうさのどうくつ	
	482	アグノム（蓝圣菇）	超能	浮游	B	☆	だいすいしょうのみち	
	483	ディアルガ（迪亚鲁卡）	钢龙	压力	特1	☆☆☆☆	じげんのとう	
	484	パルキア（帕鲁齐亚）	水龙	压力	特2	☆☆☆☆	そらのさけめ	
	485	ヒードラン（火钢兽）	火钢	引火	G	☆	きょだいかざん	官方任务迷宫
	486	レジギガス（神柱王）	普通	慢性子	H	☆	ばんにんのどうくつ	
	487	ギラティナ（鬼龙神）	鬼龙	压力	G	☆	せかいのおおあな	官方任务迷宫
	488	クレセリア（美梦兽）	超能	浮游	F	☆	サメハダいわ（鲨鱼岩边）	
	489	フィオネ（菲奥奈）	水	湿润身躯	E	☆	きせきのうみ	鲤鱼龙打到后
	490	マナフィ（玛娜菲）	水	湿润身躯	E	☆	噩梦剧情数日后，自动回归	
	491	ダークライ（噩梦）	恶	噩梦	特1	☆	そらのさけめ14Fきせきのうみ1Fしゅぎょうのやま17Fしんぴのもり13Fクレバスのどうくつ最深处2F	



这里要特别说明一下捕捉神兽的条件。神兽不是一开始就能遇到和捕获的，即便是在通关后，还需要得到两个特殊道具：なぞのパーツ（谜之零件）和ひみつのせきばん（秘密石板），只有把这2个道具中的一个（具体是哪个取决于神兽的种类）带在身上，才有可能在相应的地点遇到该神兽。

两个道具可以通过完成任务获得，具体的任务及其密码为：

なぞのパーツ（谜之零件）

RWJS　K3-1　JT2R4N#%　N2RT　MM#J

ひみつのせきばん（秘密石板）

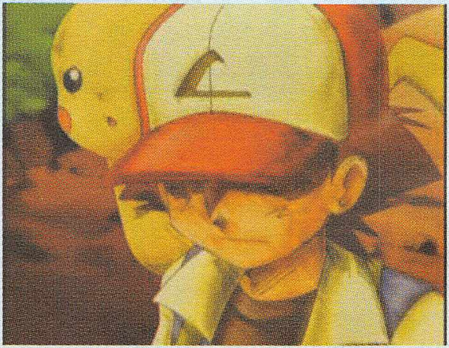
FFT7　2Y&0　2&X+2S@6　2675　=3CX

这里特别给出所有神兽的捕捉条件：

名称	出现地点	出现条件
NO.144 急冻鸟	【暂未公布官方任务】迷宫なだれやま最深层BOSS	完成二周目机密等级剧情，获得シークレットランク（机密等级）
NO.145 闪电鸟	エレキへいげん7F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.146 火焰鸟	さいごのま40F	一周目通关后前往卡拉卡拉道场
NO.150 超梦	やみのかこう6F	限定暗版、持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.151 梦幻	【暂未公布官方任务】迷宫ミステリージャングルBOSS	完成二周目机密等级剧情，获得シークレットランク（机密等级）

NO.243 雷皇	かくされたいせき20F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.244 炎帝	やみのかこう最深部10F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.245 水君	さいごのま29F	一周目通关后前往卡拉卡拉道场
NO.249 路基亚	とざされたうみ18F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.250 凤王	かぜのれいほう19F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.251 雪拉比	しんぴのもり10F	时版限定，持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.377 岩圣柱	ばんにんのどうくつBOSS	完成二周目遗迹宝藏剧情
NO.378 冰圣柱	ばんにんのどうくつBOSS	完成二周目遗迹宝藏剧情
NO.379 钢圣柱	ばんにんのどうくつBOSS	完成二周目遗迹宝藏剧情
NO.380 拉提亚斯	そらのさけめ10F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.381 拉提奥斯	そらのさけめ最深部5F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.382 海皇牙	【暂未公布官方任务】 そこなしのうみBOSS	完成二周目机密等级剧情， 获得シークレットランク（机密等级）
NO.383 古拉顿	【暂未公布官方任务】 迷宫かげろうのさばくBOSS	完成二周目机密等级剧情， 获得シークレットランク（机密等级）
NO.384 天空龙	【暂未公布官方任务】 迷宫てんくうのかいだんBOSS	完成二周目机密等级剧情， 获得シークレットランク（机密等级）
NO.385 许愿星	さいごのま23F	一周目通关后前往卡拉卡拉道场
NO.386 迪奥西斯	かがやきのおか17F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.480 黄圣菇	ねっすいのどうくつBOSS	一周目通关
NO.481 红圣菇	りゅうさのどうくつBOSS	一周目通关
NO.482 蓝圣菇	だいすいいしょうのみちBOSS	一周目通关
NO.483 迪亚鲁卡	じげんのとうBOSS	一周目通关后在海岸与乘龙对话前往
NO.484 帕鲁基亚	そらのさけめBOSS	完成二周目噩梦消逝剧情
NO.485 炎钢巨兽	【暂未公布官方任务】 迷宫きょだいかざんBOSS	完成二周目机密等级剧情， 获得シークレットランク（机密等级）
NO.486 圣柱王	ばんにんのどうくつBOSS	完成二周目遗迹宝藏剧情
NO.487 冥龙王	【暂未公布官方任务】 迷宫せかいのおおあなBOSS	完成二周目机密等级剧情， 获得シークレットランク（机密等级）
NO.488 梦兽	自动加入	完成二周目噩梦消逝剧情
NO.489 菲奥奈	きせきのうみ底层	完成二周目玛娜菲剧情
NO.490 玛娜菲	自动加入	完成二周目噩梦消逝剧情
NO.491 噩梦兽	きせきのうみ3Fしんぴのも り13Fそらのさけめ14F多处出现	完成二周目噩梦消逝剧情， 持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO.492 草刺猬	无数据不可捕获	——
NO.493 超神兽	无数据不可捕获	——







一、进化传说



1.话说打败暗黑邪神后的某一天，喵喵和小火猴在镇上闲逛的时候，突然遇到了太阳熊和月亮熊母子俩。从它俩口中得知原来行会要进行考试，也就是对主角进行考验……



2.难道打败迪亚路卡不就已经是最好的证明了吗？哎，这世道啊！不管怎么说，既然出现了新迷宫，总要走一遭吧。于是主角们来到了しんぴのもり（神秘森林）。



3.好不容易穿越了13层迷宫来到最深处，咦，怎么空无一人？只见前面一个圆形大草堆。Boss呢，出来受打啊！这时母子俩赶来了："别嚷嚷，走过去瞧瞧嘛！"



4.去就去！啊！眼前突然一黑，俩人（PM）掉进了陷阱，一大堆PM包围了过来……阴谋！绝对是阴谋！都是行会里面的老朋友，怎么可以这样啊！没办法，开打吧！





5.还好行会那帮人都是外强中干，虽然主角只有两人，但不费多大力气就把它们一一打败了。终于逃出了陷阱，对了，奖励呢？差点忘记拿了，总不能白考验吧？

6.母子俩送来了宝箱一个，正要打开，却被前来凑热闹的胖可丁抢去！追！好不容易拿回来打开一看，居然是一个苹果！晕倒！这在市场上一个才卖1元啊，555……





7.正在郁闷中，熊母子告诉主角们，原来真正的奖励是光之泉，进入后可以进化，月亮熊还亲自演示给主角看，在泉水照映下，一下子进化成了太阳熊（长得好快！）。

8.没鱼虾也好，小火猴进化成孙悟空那也不错，至少名气提升了，但进入后居然什么变化也没有？怎么回事？回到行会一问，原来还要×等N个条件！※◎%￥#……

二、神秘等级





1.逐渐厌倦了每天完成任务、提升探险队等级的主角二人，这天在商店投机倒把时遇到了吸盘魔偶，吸盘魔偶神秘地告诉他们钢铁螳螂到ふぶきのしま（暴风雪之岛）探宝的消息。

2.什么！有这等好事也不叫上我们？！太不够意思了。这路途也真够坎坷的，先是要历经19层的ふぶきのしま（暴风雪之岛），然后再穿越13层的クレバスのどうくつ（雪缝洞穴）。



3.终于来到了终点，远处传来雪女阴森森的声音：又有人来送死了……我的妈呀，拼了拼了！还好主角二人都有超级无赖的狂抓技能，冲上去对雪女就是一阵的……（以下省略N字）



4.太感谢你们救了我！钢铁螳螂说，这个シ クレットランク（机密等级）当你们莫属了！它是抓神兽的标志呢！神兽啊！那就不客气收下了，其实当初的情形说是救人不如说是保命。

三、玛纳霏传



1.某天喵喵和火猴到处打探宝物的消息时来到行会，听到向日葵说在とざされたうみ（封闭之海）深处有个神秘的蛋，据说会孵化出价值连城的珍稀PM！



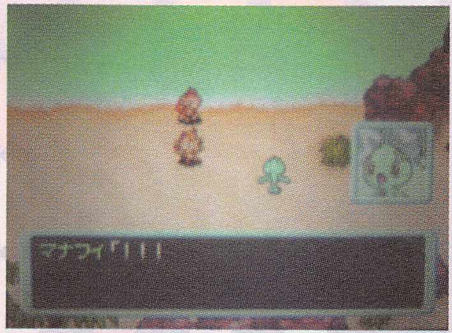
2.两人二话没说立刻动身，披荆斩棘深入到20层的海底，果然见到传说中的神秘之蛋！来的还真是及时啊，幸好没被人抢先了。不管里面是什么，先收了打道回府吧。



3.回家后将蛋放在草堆上让其自然孵化，到了第二天蛋果然啪嗒啪嗒地裂开，里面钻出来个玛纳霏。果然是宝物啊，拿去卖给“口袋迷”肯定能得个好价钱！



4.火猴出了个主意：还是等长大些才能卖得贵点。不料玛纳霏什么都不吃，二人只好到行会先音符鹦咨询，原来玛纳霏是专门吃あおいグミ这种豆豆的，唉，没办法，只好去找了。



5.来到えんがんのいわば（沿岸岩场）捡到了2颗豆豆，回去后果然玛纳霏吃得很高兴，二人终于松了口气，谁知好事多磨，第二天起来玛纳霏吃饱后又说要去海边散步。



6.去就去吧，谁知道大海引起了玛纳霏无尽的思念，第二天早晨玛纳霏又发起了高烧（相思病？）。没办法，都付出这么多了，总不能放弃，走一趟きせきのうみ（奇迹之海）吧。



7.前往きせきのうみ（奇迹之海），来到第22层，哇，这么多玛纳霏在跳舞啊，都是我的啦！刚要捕捉，突然冒出个暴鲤龙，玛纳霏们顿时吓得四处逃散。坏了我的好事，上！



8.三下五除二打败了暴鲤龙，玛纳霏们非常感激地送来了宝箱，打开果然是治疗需要的フィオネのしずく（菲奥娜的水滴）。望着玛纳霏视主角为英雄的眼色，也不好意思抓它们了。



9.拿回去交给音符鹦，果然治好了玛纳霏的病。但治了身病治不了心病，最终玛纳霏还是要回海里，没办法，只好做个人情送它回去了，让海象伯伯送它到其亲人身边吧。



10.无聊的日子一天天地过去。突然有一天，音符鹦来说玛纳霏在海边出现了！赶紧前去一看，果然在海岸看到了回归的玛纳霏。还好，没忘恩负义啊……



11.这次玛纳霏终于死心塌地地加入了队伍，经历了这么多的磨难，喵喵和火猴也舍不得卖掉它了，就作为探险的伙伴之一吧，有神兽的陪伴也有面子嘛！



12.过了几天玛纳霏还带来了新的迷宫うみのリゾ ト（海之胜地）的消息。到达19底层后发现原来只有4个宝箱……还好在途中非常幸运地捡到了一个朋友头巾，也算不枉此行吧！

四、马桶传奇



1.这天喵喵和火猴来到行会的时候，发现这里热闹非凡，原来是响当当的チャ ムズ探险队来访，并带来了新迷宫ばんにんのどうくつ（看守的洞穴）的消息。



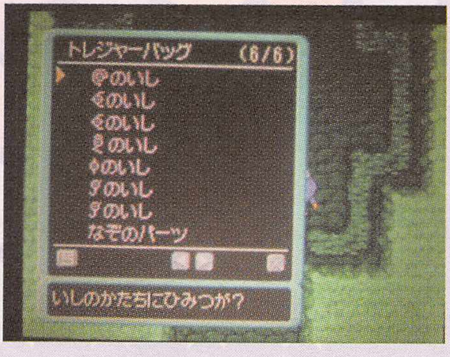
2.哪里有宝物哪里就有主角们的身影，这种好事当然不能错过，二人当即和チャ ムズ探险队的三成员来到了看守洞穴，在洞口看到一块大石碑，深入3层后却又回到了起点处。



3.无奈只好研究一下石碑上的文字，只见上面用奇怪的文字刻着三个字母“ICE”，这是什么意思呢？究竟要如何才能进一步深入洞穴？这时喵喵想起了刚才在洞穴遇到的安侬。



4.当打败洞穴里的安侬后，有一定的几率安侬会掉下与其形状相同的字母的符石。难道打开迷宫的机关和这些符石有关？于是2人开始寻找带有I、C、E字母的安侬。



5.终于收集齐了3种安侬，把它放在石碑上，果然砰的一声，出现了楼梯，可以继续深入了！一下楼梯居然看到了冰马桶挡在了前面，主角顿然大悟：原来ICE就是暗指“冰”啊！



6.打败冰马桶后，前面的路开通了，继续前进又看到了新的石碑，这次上面写的则是“Rock”，想必就是另外一个岩马桶了。在三层的迷宫中好不容易收集全了符石，继续和岩马桶战斗吧。



7.接下来的故事如出一辙，“STEEL”自然是指钢马桶，这3马桶的名字也挺有意思，刚好一个比另外一个多一个字母，收集难度逐层增加为4层。



8.打败全部3马桶后继续深入到5层的迷宫，到达底层时发现チャ　ムズ探险队的队员们横七竖八地躺在了地上。啊，你们也有被打败的时候？什么妖怪如此厉害啊！



9.能打败我们的自然只有马桶王了！而且他还有N多个帮手！チャ　ムズ探险队员念叨着。没办法，大家一起上吧，面对这么多的敌人，有把握吗？



10. 还好我带了一个气球鬼作为帮手，连吹几次，所有的小嘹啰就全挂了，真好用啊！巨大的马桶王趴的一声倒在了地上石碑开始发出了红白交替的光芒。



11.啊，激动人心的时刻就要来到了！什么……居然什么也没有，神兽也不加入，奖品也仅仅是——开启了一个迷宫？太不给面子了吧，早知道不来了！



12.新迷宫叫做かくされたいせき（隐藏的遗迹），遗迹嘛，听起来和宝物有关系，还是去看看吧。好不容易到了非常深的30层，却发现原来只有6个没装什么好宝贝的箱子，命苦啊！

五、噩梦难缠



1.这天晚上喵喵正在做着金钱梦，突然一只梦兽出现在梦中，并说幕后黑手噩梦兽来到现世了！“这和我什么关系啊？”喵喵问。梦兽：它们要除掉你和小火猴呢！



2.啊！喵喵从恶梦中惊醒，心有余悸地回忆着这是不是真的，突然行会有人来告诉说露丽丽生病了。先去看看再说吧。于是二人来到了行会。



3.一打听原来是露丽丽陷入噩梦无法醒来，会长告诉喵喵说要去请懂得催眠的素利普来催眠露丽丽并进入其梦境查探原因。于是二人动身前往しゅぎょうのやま（修行之山）。



4.一路上打败强大的敌人后来到了20层，素利普就站在悬崖边。二人说明了来意，素利普爽快地答应了并和喵喵们回到了行会，并顺利地进入了露丽丽的あくむのなか（噩梦之中）。





5.正当二人来到最底的17层遇到梦兽，正要询问的时候，素利普却不合时宜地出现了，对素利普历来有成见（害怕）的梦兽立即消失走人！

6.无奈之下二人只好先回家，当天晚上喵喵再次做了同样的梦，第二天早上和小火猴说起此时的时候，喵喵顿悟梦兽话中的含义（选择クレセリアのことば）。





7.于是两人来到海边，向乘龙询问事情的解决办法。乘龙告诉他们要去找控制空间的神兽帕鲁基亚，只有他能够帮上忙。但如何才能找到パルキア呢？

8.当夜幕再次降临的时候，帕鲁基亚出现在二人的面前，不过居然不是来帮忙，而是要杀死他们！并化为光球，将2人带到了そうのさけめ（层之裂缝）。





9.到达迷宫的最深处24层后看到了帕鲁基亚，它可不是吃素的，努力地战斗吧！获得胜利后梦兽再次现身，正要上去搭话，又一个梦兽出现了，怎么回事！？

10.原来前面一个是噩梦变化的，真的梦兽揭穿了它的伪装，为了彻底摧毁噩梦企图，为了维护主角们的荣誉，为了得到珍贵的神兽（真正目的），向最终迷宫出发吧！



11.回到行会，梦兽让主角们向准备一下，因为接下来将是一场恶战而且还不能携带其他的朋友！把身上多余的道具和钱都存起来吧，带上众多的生命过去找梦兽，出发！



12.来到地狱般的やみのかこう(暗之火口)的30层，见到了久违的噩梦兽，开战吧，噩梦兽还有众多的手下，阿柏怪+盔甲暴龙+熔岩蜗牛+梦魔+钢甲暴龙+鸭嘴暴龙……



13.这是一场史无前例的激战，噩梦兽的能力非常强大，不仅一直让主角进入梦乡，而且会不断提升回避能力，如果没有100%的技能，几次提升后几乎很难打到它！



14.一起来的梦兽也起不了什么作用，攻击力低下，只能帮喵喵转移顶住噩梦兽的催眠术，好让喵喵能够正常发挥攻击。一切全得靠自己，如果实在打不过就去练级吧！







5.噩梦兽终于倒下了！喵喵一行正准备上前捉拿的时候，它突然用空间转移的技能制造出一个黑洞准备逃脱！还好这时候帕鲁基亚赶到了，一个光球将其阴谋破灭！

16.二人胜利归来，受到了行会众人的热烈欢迎！露丽丽也得救了，大家欢呼一片～高兴之余，喵喵有点纳闷：这次尽力了这么大的磨难，却什么也没得到吗？

17.第二天早上来到悬崖边，哦，那不是梦兽吗，上前询问，它居然说要加入主角的队伍！啊，这可是连《珍珠/钻石》版都得不到的神兽啊，终于结局圆满了！

POKéMON



迷宫·探险队全技

文/C.M.housja



◆攻击范围解说：

正面：自己的正面前的一格

直线攻击：在自己视线范围里，能攻击到在自己正面前方的直线上的敌人

斜角：在通路的转角位时，可以穿透转角位的墙壁攻击，其中全部的直线攻击都能斜角攻击

周围1格：为以自己为中心，自己的周围8格都能一次过攻击到（3×3的范围里，最中心的格为自己）

视线的敌人：视线范围里全部敌人

正面2格内：自己的正面前的两格内都能攻击到

视线的己方：视线范围里自己和队友

视线的全体：视线范围里全部精灵

周围24格：为以自己为中心，自己的周围24格都能一次过攻击到（5×5的范围里，最中心的格为自己）

本层的敌人：本楼层里全部敌人，不论是否看见

正面3格内：自己的正面前的三格内都能攻击到

固有：技能攻击范围不定



◆火（火属性的技能全部都可以解除冰冻状态×）

技能名	PP	类型	攻击范围	效果
オーバーヒート（燃烧殆尽）	10	特殊	周围1格	使用后自己的特攻下降两级
おにび（鬼火）	17	变化	正面、斜角	令敌人进入烧伤状态
かえんぐるま（火焰车）	11	物理	正面、斜角	一定的几率令敌人进入烧伤状态
かえんほうしゃ（火焰放射）	12	特殊	直线攻击	一定的几率令敌人进入烧伤状态
せいなるほのお（神圣火焰）	10	物理	正面	一定的几率令敌人进入烧伤状态
だいもんじ（大字火）	9	特殊	正面	一定的几率令敌人进入烧伤状态
にほんばれ（放晴）	12	变化	本层	天气变为本日晴，一直有效直到 楼层更改或这是用宝玉、特性、技能改变天气
ねっぷう（热风）	8	特殊	视线的敌人	一定的几率令敌人进入烧伤状态
ひのこ（火苗）	15	特殊	正面、斜角	一定的几率令敌人进入烧伤状态
ブラストバーン（爆裂燃烧）	6	特殊	周围1格	使用后停留一回合

フレアドライブ（火焰驱进）	6	物理	正面	一定的几率令敌人进入烧伤状态，攻击命中后失去HP最大值的1/8HP
ブレイズキック（火花踢）	13	物理	正面	容易命中要害，一定的几率令敌人进入烧伤状态
ふんえん（喷烟）	10	特殊	周围1格	一定的几率令敌人进入烧伤状态
ふんか（喷火）	6	特殊	正面、斜角	自己的HP越多，威力越大
ほのおのうず（火焰旋涡）	19	特殊	正面	一定回合令敌人进入卷紧状态，在这状态期间无法移动，每2回合受到5点伤害
ほのおのキバ（火之牙）	13	物理	正面	一定的几率令敌人进入烧伤状态或害怕状态
ほのおのパンチ（火焰拳）	13	物理	正面	一定的几率令敌人进入烧伤状态
マグマストーム（熔岩风暴）	5	特殊	正面	一定回合令敌人进入卷紧状态

◆水

アクアジェット（水流喷射）	18	物理	正面2格内	攻击技能，无其它效果
アクアテール（水尾）	11	物理	正面、斜角	攻击技能，无其它效果
アクアリング（液体圈）	20	变化	自己	一定的回合回复HP
あまごい（祈雨）	12	变化	本层	天气变为雨天，一直有效直到楼层更改或这是用宝玉、特性、技能改变天气
あわ（水泡）	12	特殊	直线攻击	一定的几率令敌人的速度下降
うずしお（水漩涡）	17	特殊	正面	一定回合的令敌人进入卷紧状态，当敌人处于潜水状态时伤害×2
オクタンほう（墨汁炮）	15	特殊	直线攻击	一定的几率令敌人的命中下降一级
からではさむ（贝壳夹）	17	物理	正面	一定回合里令敌人进入卷紧状态
からにこもる（躲进贝壳）	16	变化	自己	自己的防御上升一级
クラブハンマー（大钳槌）	12	物理	正面	容易命中要害
しおふき（喷水）	5	特殊	正面	自己的HP越多，威力越大
しおみず（潮水）	8	特殊	正面	敌人的HP少于50%时伤害×2
ダイビング（潜水）	12	物理	正面	第一回合进入潜水状态，第二回合攻击（要在有水的地方才能使用）
たきのぼり（攀瀑）	12	物理	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
だくりゅう（浊流）	10	特殊	正面	令敌人的命中下降一级
なみのり（冲浪）	11	特殊	正面	当敌人处于潜水状态时伤害×2
ハイドロカノン（高压水炮）	6	特殊	直线攻击	使用后停留一回合
ハイドロポンプ（水压）	8	特殊	直线攻击	攻击技能，无其它效果
バブルこうせん（泡沫光线）	10	特殊	直线攻击	一定的几率令敌人的速度下降一级
みずあそび（玩水）	19	变化	本层	一定回合内本层的精灵受到火属性的技能伤害减半
みずでっぽう（水枪）	17	特殊	正面、斜角	攻击技能，无其它效果
みずのはどう（水之波动）	12	特殊	直线攻击	一定的几率令敌人进入混乱状态

◆草

アロマセラピー（芳香疗法）	12	变化	视线的己方	解除己方所有异常的状态
エナジーボール（能量球）	11	特殊	直线攻击	一定的几率令敌人的特防下降一级
ギガドレイン（亿万吸取）	10	特殊	正面	吸取敌人伤害的50%，特性为“毒液”的时候这个50%的回复变为伤害
こうごうせい（光合作用）	12		自己	自己的HP回复，回复量与天气有关
キノコのほうし（蘑菇孢子）	12	变化	视线的敌人	令敌人进入睡眠状态
くさぶえ（草笛）	12	变化	正面、斜角	令敌人进入睡眠状态
くさむすび（草结）	20	特殊	正面	敌人的体重越大，伤害越大
しびれごな（麻痹粉）	17	变化	周围1格	令敌人进入麻痹状态
すいとる（吸取）	15	特殊	正面	吸取敌人伤害的50%，特性为“毒液”的时候这个50%的回复变为伤害

ソーラービーム（太阳光线）	9	特殊	自己、斜角	第一回合进入太阳光线状态,第二回合攻击,天气为“本日晴”时不用浪费一回合来蓄气便可攻击
タネマシンガン（种子机枪）	10	物理	直线攻击	一回合内连续2～5次的攻击
タネばくだん（种子爆弹）	11	物理	正面、斜角	攻击技能，无其它效果
つるのムチ（蔓藤鞭）	18	物理	正面	攻击技能，无其它效果
なやみのタネ（烦恼之种）	14	变化	直线攻击	令敌人的特性变为“不眠”，对“懒惰”特性无效
ニードルアーム（针刺臂膀）	11	物理	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
ねむりごな（催眠粉）	13	变化	周围1格	令敌人进入睡眠状态
ねをはる（扎根）	22	变化	自己	自己进入扎根状态，在这状态期间不能移动，每5回合回复10HP
ハードプラント（硬化植物）	6	特殊	正面、斜角	使用后停留一回合
はっぱカッター（飞叶斩）	12	物理	直线攻击	容易命中要害
はなびらのまい（花瓣之舞）	9	特殊	正面	一回合内连续2～5次的攻击，使用后会混乱
パワーウィップ（强力鞭挞）	8	物理	正面	攻击技能，无其它效果
ウッドハンマー（木锤）	10	物理	正面、斜角	攻击命中后失去HP最大值的1/8HP
マジカルリーフ（魔叶斩）	8	特殊	正面、斜角	必定命中
メガドレイン（百万吸取）	17	特殊	正面	吸取敌人伤害的50%，特性为“毒液”的时候这个50%的回复变为伤害
やどりぎのタネ（寄生种子）	17	变化	正面、斜角	敌人进入寄生状态,在这状态期间每2回合受到10点伤害,敌人损失的HP为自己回复，对草属性的精灵无效
リーフストーム（飞叶风暴）	5	特殊	直线攻击	命中敌人后自己的特攻下降两级
リーフブレード（刃叶斩）	12	物理	正面	容易命中要害
わたほうし（棉花孢子）	13	变化	正面	令敌人的速度下降一级

◆电

10まんボルト（十万伏特）	10	特殊	周围1格	一定的几率令敌人进入麻痹状态
かみなり（雷电）	7	特殊	正面	一定的几率令敌人进入麻痹状态，雨天时必中，本日晴时命中下降
かみなりのキバ（雷之牙）	15	物理	正面	一定的几率令敌人进入麻痹状态或害怕状态
かみなりパンチ（闪电拳）	17	物理	正面	一定的几率令敌人进入麻痹状态
じゅうでん（充电）	20	变化	自己	自己的特防上升一级，自己进入充电状态，在这状态期间使用电属性的技能伤害×2，这个第二回合解除
スパーク（电火花）	15	物理	正面	一定的几率令敌人进入麻痹状态
チャージビーム（充电光线）	12	特殊	正面、斜角	自己的特攻上升一级
でんきショック（电击）	17	特殊	正面	一定的几率令敌人进入麻痹状态
でんげきは（电击波）	8	特殊	直线攻击	必定命中
でんじは（电磁波）	17	变化	正面	令敌人进入麻痹状态
でんじふゆう（电磁浮游）	13	变化	自己	自己一定回合变为悬浮状态，地面属性的技能不会对自己造成伤害
でんじほう（电磁炮）	9	特殊	直线攻击	令敌人进入麻痹状态
ほうでん（放电）	8	特殊	视线的敌人	一定的几率令敌人进入麻痹状态
ボルテッカー（高压电击）	8	物理	正面2格内	攻击命中后失去HP最大值的1/8HP

◆冰

アイスボール（冰球）	15	物理	正面、斜角	一回合内连续1～5次的攻击，威力一次比一次大，中途攻击失误便会停下
あられ（冰雹）	13	变化	本层	天气变为冰雹,非冰属性的精灵每10回合会受到伤害,一直有效直到楼层更改或这是用宝玉、特性、技能改变天气
オーロラビーム（极光光线）	17	特殊	直线攻击	一定的几率令敌人的攻击下降一级

くろいきり（黑雾）	13	变化	视线的全体	所有能力等级回归原始等级
こおりのキバ（冰之牙）	15	物理	正面	一定的几率令敌人进入冰冻状态或害怕状态
こおりのつぶて（冰之砾）	16	物理	正面2格内	攻击技能，无其它效果
こごえるかぜ（冰结之风）	13	特殊	直线攻击	令敌人的速度下降一级
こなゆき（细雪）	10	特殊	视线的敌人	一定的几率令敌人进入冰冻状态
しろいきり（白雾）	17	变化	自己	自己进入白雾状态，在这状态期间能力不受降低能力的技能、陷阱等影响
ぜったいれいど（绝对零度）	12	特殊	正面	一击必杀技
つららばり（冰柱针）	8	物理	正面、斜角	一回合内连续2～5次的攻击
ふぶき（暴风雪）	7	特殊	视线的敌人	一定的几率令敌人进入冰冻状态，天气为“冰雹”时攻击必定命中
ゆきなだれ（雪崩）	12	物理	正面	自己进入克制状态，在这状态期间不能移动，一定回合会解除，若在这期间受到攻击，解除时将所受伤害的两倍反还给敌人
れいとうパンチ（冷冻拳）	12	物理	正面	一定的几率令敌人进入冰冻状态
れいとうビーム（急冻光线）	8	特殊	直线攻击	一定的几率令敌人进入冰冻状态

◆格斗

アームハンマー（肩膀锤）	16	物理	正面	命中敌人后自己变为迟钝状态
あてみなげ（当身投）	17	物理	正面	自己进入当身投状态，在这状态期间的受到敌人的近身攻击时将敌人投向视线范围里其他的敌人，对投掷和被掷中的精灵造成10伤害
いわくだき（碎岩）	99	物理	正面	可以破坏迷宫的墙壁
インファイト（近身拳击）	7	物理	正面	命中敌人后自己的防御和特防下降一级
カウンター（反击）	17	物理	自己	自己进入反击状态，在这状态期间受到近身的物理攻击时所受到的伤害原数反击给敌人，这反击不能斜角攻击
からてチョップ（空手道）	18	物理	正面	容易命中要害
かわらわり（瓦割）	12	物理	正面	解除敌人的“光之壁”、“反射盾”状态
きあいだま（气合球）	8	物理	直线攻击	一定的几率令敌人的特防下降一级
きあいパンチ（气合拳）	10	物理	正面	第一回合进入气合拳状态，第二回合攻击
きしかいせい（起死回生）	12	物理	正面	自己的HP越少，伤害越大
クロスチョップ（十字切）	10	物理	正面	容易命中要害
けたぐり（过肩摔）	16	物理	正面	敌人的体重越重，威力越大
じごくぐるま（地狱车）	17	物理	正面	攻击命中后失去HP最大值的1/8HP
しんくうは（真空波）	14	特殊	正面2格内	攻击技能，无其它效果
スカイアッパー（升龙拳）	12	物理	正面	可以攻击到飞天状态和飞跃状态中的敌人
ちきゅうなげ（地球投）	10	物理	正面	给敌人的伤害为自己等级的数值
つっぱり（突张）	10	物理	正面	一回合内连续2～5次的攻击
とびげり（飞踢）	13	物理	正面	攻击失误时自己会受到伤害
とびひざげり（飞膝踢）	11	物理	正面	攻击失误时自己会受到伤害
トリプルキック（三连踢）	15	物理	正面	一回合内连续3次攻击，威力一次比一次大
ドレインパンチ（吸取拳）	8	物理	正面、斜角	吸取敌人伤害的50%，特性为“毒液”的时候这个50%的回复变为伤害
にどげり（连环踢）	14	物理	正面	一回合内连续2次攻击
ばかぢから（蛮力）	11	物理	正面	命中后自己所调攻击和防御下降一级
ばくれつパンチ（爆裂拳）	13	物理	正面	命中的敌人会进入混乱状态
はっけい（发劲）	12	物理	正面	一定的几率令敌人进入麻痹状态
はどうだん（波导弹）	10	特殊	直线攻击	必定命中
ビルドアップ（巨大化）	16	变化	自己	自己的攻击和防御上升一级
マッハパンチ（音速拳）	22	物理	正面2格内	攻击技能，无其它效果

まわしげり（回旋踢）	13	物理	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
みきり（见切）	12	变化	自己	自己进入保护状态， 在这状态期间敌人的攻击不会命中
めざましビンタ（清醒拍打）	10	物理	正面	敌人于在睡眠状态、恶梦状态的时候， 伤害×2，之后解除敌人的睡眠状态
リベンジ（复仇）	12	物理	自己	自己进入克制状态，在这状态期间不能移动， 一定回合会解除，若在这期间受到攻击， 解除时将所受伤害的两倍返还给敌人

◆毒

いえき（消化液）	16	变化	正面、斜角	令敌人的特性无效
クロスポイズン（毒十字）	12	物理	正面	容易命中要害， 一定的几率令敌人进入中毒状态
スモッグ（毒雾）	17	特殊	正面	一定的几率令敌人进入中毒状态
ダストシュ－ト（粉末射击）	6	物理	直线攻击	一定的几率令敌人进入中毒状态
どくガス（毒烟）	27	变化	正面	令敌人进入中毒状态
どくづき（毒突）	14	威力	正面	一定的几率令敌人进入中毒状态
どくどく（剧毒）	12	变化	正面	令敌人进入剧毒状态
どくどくのキバ（剧毒之牙）	15	物理	正面	一定的几率令敌人进入剧毒状态
どくのこな（毒粉）	22	变化	正面	令敌人进入中毒状态
どくばり（毒针）	19	物理	正面、斜角	一定的几率令敌人进入中毒状态
どくびし（毒菱）	18	变化	自己脚下	在自己脚下制造“どくびし”陷阱， 敌人踩到后受到固定的伤害并且进入中毒状态
とける（溶化）	16	变化	自己	自己的防御上升两级
ヘドロこうげき（毒炸弹）	15	特殊	正面、斜角	一定的几率令敌人进入中毒状态
ヘドロばくだん（毒爆弹）	10	特殊	直线攻击	一定的几率令敌人进入中毒状态
ポイズンテール（毒尾）	15	物理	正面	容易命中要害，一定的几率令敌人进入中毒状态
ようかいえき（溶解液）	17	特殊	正面、斜角	一定的几率令敌人的特防下降一级

◆地面

あなをほる（挖洞）	12	物理	正面	第一回合进入挖洞状态，第二回合攻击， 使用时要在有地面的位置上才有效果
じしん（地震）	10	物理	视线的全体	自己以外全部精灵受到伤害， 处于挖洞状态的精灵伤害×2
じわれ（地裂）	10	物理	正面	一击必杀技，对会飞的敌人无效
すなかけ（扔沙）	20	变化	正面	令敌人的命中下降一级
すなじごく（沙地狱）	17	物理	正面	一定回合令敌人进入卷紧状态
だいちのちから（大地之力）	8	特殊	视线的敌人	一定的几率令敌人的特防下降一级
どろあそび（玩泥）	17	变化	本层	一定回合内本层的精灵受到电属性的技能伤害减半
どろかけ（扔泥）	16	特殊	正面、斜角	令敌人的命中下降一级
どろばくだん（泥爆弹）	10	特殊	正面、斜角	一定的几率令敌人命中下降一级
ボーンラッシュ（骨头闪）	8	物理	正面、斜角	一回合内连续2～5次的攻击
ホネこんぼう（骨头击）	15	威力	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
ホネブ－メラン（骨头镖）	14	威力	直线攻击	一回合内连续2次攻击，即使第一次的攻击 使敌人倒下仍然会作出第二次攻击
まきびし（撒菱）	22	变化	自己脚下	在自己脚下制造“まきびし”陷阱， 敌人踩到后会受到固定伤害
マグニチュ－ド（震级变化）	15	物理	视线的全体	每个震级有固定的伤害数值,伤害计算时有属性 修正，处于挖洞状态的精灵伤害×2
マッドショット（泥浆喷射）	13	特殊	正面	令敌人的速度下降一级

◆飞行

おいかぜ（顺风）	12	变化	视线的己方	一定回合内己方的速度上升一级
オウムがえし（鹦鹉学舌）	7	变化	自己	进入鹦鹉学舌状态，在这状态期间受到近身攻击时，回避该攻击，并将相同伤害和效果返还给敌人
エアカッター（真空斩）	17	特殊	正面、斜角	容易命中要害
エアスラッシュ（空气切割）	15	特殊	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
エアロブラスト（空中爆破）	12	特殊	直线攻击	容易命中要害
かぜおこし（起风）	19	特殊	正面	当敌人处于飞天状态或飞跃状态时伤害×2
きりばらい（除雾）	14	变化	视线的敌人	令敌人的回避下降一级，解除白雾状态，若迷宫中天气为雾天时会清除
ゴッドバード（天空击）	6	物理	自己、斜角	第一回合进入神鸟状态，第二回合攻击，一定的几率令敌人进入害怕状态
そらをとぶ（飞空术）	12	物理	正面	第一回合飞天状态，第二回合攻击
ついばむ（啄食）	15	物理	正面	若敌人装备果实时抢夺，并且使用该果实
つつく（啄）	26	物理	正面	攻击技能，无其它效果
つばさでうつ（翅膀拍击）	20	物理	正面	攻击技能，无其它效果
つばめがえし（燕返）	8	物理	正面	必定命中
とびはねる（飞跃）	11	物理	自己	第一回合飞跃状态，第二回合攻击，一定的几率令敌人进入麻痹状态
ドリルくちばし（钻孔啄）	13	物理	正面	攻击技能，无其它效果
はねやすめ（鸟栖）	14	变化	自己	自己的HP回复，使用之后该回合失去飞行属性
フェザーダンス（羽毛舞）	22	变化	正面	令敌人的攻击下降两级
ブレイブバード（勇鸟）	6	物理	正面、斜角	攻击命中后失去HP最大值的1/8HP

◆超能

いやしのねがい（治愈之愿）	16	变化	视线的己方	使用后HP剩余1，视线的己方（除使用者）HP全回复、解除全部的异常状态
かいふくふうじ（回复封印）	16	变化	视线的敌人	令敌人不能由于技能、道具、回合的HP自然回复而回复HP
ガードスワップ（防御交换）	11	变化	正面、斜角	交换自己和敌人的防御与特防的等级
こうそくいどう（高速移动）	12	变化	视线的己方	己方的速度上升一级
コスモパワー（宇宙能量）	14	变化	自己	自己的防御和特防上升一级
サイケこうせん（精神光线）	17	特殊	直线攻击	一定的几率令敌人进入混乱状态
サイコウェーブ（精神波动）	19	特殊	直线攻击	使用者的等级越高，伤害越大
サイコカッター（精神切割）	14	物理	正面、斜角	容易命中要害
サイコキネシス（精神干扰）	10	特殊	正面	一定的几率令敌人的特防下降一级
サイコシフト（精神转移）	10	变化	正面	使自己的异常状态转移到敌人处，解除自己的异常状态
サイコブースト（精神增压）	5	特殊	正面	使用后自己的特攻下降两级
さいみんじゅつ（催眠术）	13	变化	正面、斜角	令敌人进入睡眠状态
しねんのずつき（思念头突）	9	物理	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
じゅうりょく（重力）	5	变化	本层	“浮游”特性效果消失，不能使用飞到天上的技能
じんつうりき（神通力）	12	特殊	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
スキルスワップ（特性交换）	14	变化	正面	自己和敌人的特性交换
スプーンまげ（弄弯勺子）	17	变化	正面	令敌人的命中下降一级
テレポート（瞬间移动）	7	变化	自己	自己随机转移到本层某个位置
トリック（戏法）	17	变化	正面	自己和敌人装备的道具交换
トリックルーム（欺骗空间）	5	变化	本层	本层精灵的速度随机上升一级或者下降一级

ドわすれ（超级健忘）	22	变化	自己	自己的特防上升两级
なりきり（换装）	17	变化	正面	使用后在本层中自己的特性和敌人的相同
ねむる（睡眠）	8	变化	自己	自己进入睡眠状态，醒来的时候自己的HP全回复、解除所有异常状态
ねんりき（精神念力）	22	特殊	正面	一定的几率令敌人进入混乱状态
ハートスワップ（心灵交换）	10	变化	正面、斜角	交换自己和敌人的攻击、防御、特攻、特防、命中、回避的等级
パワートリック（力量欺骗）	13	变化	自己	自己的攻击数值和防御数值交换
パワースワップ（力量交换）	10	变化	正面、斜角	交换自己和敌人的攻击和特攻的等级
バリアー（栅栏）	16	变化	自己	自己的防御上升两级
ひかりのかべ（光之壁）	14	变化	自己	自己进入光之壁状态，在这状态期间受到的特殊攻击的伤害减半，对固定伤害的减半无效
ふういん（封印）	15	变化	正面	令敌人进入观望状态，在这状态期间不能行动
マジックコート（魔装反射）	19	变化	自己	反弹敌人施加的异常状态
みかづきのまい（新月之舞）	10	变化	视线的己方	使用后HP剩余1，视线的己方（除使用者）技能的PP、HP全回复、全异常状态解除
ミストボール（迷雾球）	10	特殊	正面、斜角	一定的几率令敌人的特攻下降一级
ミラーコート（镜面反射）	15	特殊	自己	自己进入镜面反射状态，在这状态期间受到的特殊攻击的伤害原数反射给敌人，这镜面反射不能斜角攻击
ミラクルアイ（奇迹之眼）	27	变化	正面	敌人的回避等级回归原始等级，超能属性的技能攻击恶属性的精灵时，伤害计算变为一般效果
みらいよち（预知未来）	13	变化	自己	自己进入固定伤害状态，固定给敌人30点伤害
めいそう（冥想）	19	变化	自己	自己的特攻和特防上升一级
リフレクター（反射盾）	22	变化	自己	自己进入反射盾状态，在这状态期间受到的物理攻击的伤害减半，对固定伤害的减半无效
ゆめくい（食梦）	13	特殊	正面	吸取敌人伤害的50%，对手不是睡眠状态时没有效果
ヨガのポーズ（瑜珈之形）	22	变化	自己	自己的攻击上升一级
ラスターパージ（光栅清洗）	12	特殊	正面	一定的几率令敌人的特防下降一级

◆虫

いとをはく（吐丝）	16	变化	直线攻击	令敌人的速度下降一级
かいふくしれい（回复指令）	12	变化	自己	自己的HP回复
きゅうけつ（吸血）	19	物理	正面	吸取敌人伤害的50%，特性为“毒液”的时候这个50%的回复变为伤害
ぎんいろのかぜ（银色之风）	8	特殊	视线的敌人	一定的几率令自己的攻击、防御、特攻、特防、速度上升一级
クモのす（蜘蛛网）	16	变化	正面、斜角	令敌人进入定身状态，在这状态期间不能移动
こうげきしれい（攻击指令）	10	物理	视线的敌人	容易命中要害
シグナルビーム（信号光线）	15	特殊	直线攻击	一定的几率令敌人进入混乱状态
シザークロス（十字剪）	10	物理	正面	攻击技能，无其它效果
ダブルニードル（双针）	10	物理	直线攻击	一回合内连续2次的攻击，一定的几率令敌人进入中毒状态
とんぼがえり（蜻蜓回转）	12	物理	正面2格内	攻击技能，无其它效果
ぼうぎょしれい（防御指令）	13	变化	自己	自己的防御和特防上升一级
ほたるび（萤火）	22	变化	自己	自己的特攻上升两级
ミサイルばり（导弹针）	10	物理	直线攻击	一回合内连续2～5次的攻击
むしくい（虫食）	12	物理	正面	若敌人装备果实时抢夺，并且使用该果实
むしのさざめき（虫鸣）	10	特殊	周围1格	一定的几率令敌人的特防下降一级
メガホーン（万力角击）	7	物理	正面、斜角	攻击技能，无其它效果

れんぞくぎり（连续切）	12	物理	正面	连续2回攻击

◆岩

いわおとし（落石）	16	物理	正面	攻击技能，无其它效果
いわなだれ（岩崩）	13	物理	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
がんせきほう（岩石炮）	7	物理	直线攻击	使用后停留一回合
がんせきふうじ（岩石封杀）	12	物理	正面	令敌人额速度下降一级
げんしのちから（原始力量）	12	特殊	正面	一定的几率令自己的攻击、防御、特攻、特防、速度上升一级
ころがる（滚动）	14	物理	正面	一回合内连续1～5次的攻击，威力一次比一次大，中途攻击失误便会停下
ステルスロック（隐藏岩石）	20	变化	自己脚下	在自己脚下制造“ステルスロック”陷阱，敌人踩到后会受到固定伤害，伤害与属性有关
スト－ンエッジ（巨石边缘）	7	物理	正面	容易命中要害
すなあらし（沙尘暴）	14	变化	本层	天气变为沙尘暴，非岩、地面、钢属性的精灵每10回合会受到伤害，一直有效直到楼层更改或这是用宝玉、特性、技能改变天气
パワ－ジェム（力量宝石）	15	特殊	正面、斜角	攻击技能，无其它效果
もろはのずつき（双刃头突）	5	物理	正面	攻击命中后失去HP最大值的1/8HP
ロックカット（岩切）	22	变化	自己	自己的速度上升两级
ロックブラスト（岩石爆破）	10	物理	正面、斜角	一回合内连续2～5次的攻击

◆鬼

あくむ（噩梦）	12	变化	正面	令睡眠状态的敌人进入噩梦状态，在这状态期间不能行动，解除时受到8点伤害
あやしいかぜ（妖风）	8	特殊	全房间攻击	一定的几率令自己的攻击、防御、特攻、特防、速度上升一级
あやしいひかり（怪异光）	13	变化	正面	令敌人进入混乱状态
うらみ（恨）	15	变化	正面	令敌人最后一次使用的技能PP变为0
おどろかす（恐吓）	17	物理	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
おんねん（怨念）	12	变化	自己	敌人打倒自己时，打倒自己的那技能的PP变为0
かげうち（影击）	16	物理	正面2格内	攻击技能，无其它效果
したでなめる（舌舔）	20	物理	正面	一定的几率令敌人进入麻痹状态
シャドークロー（阴影爪）	10	物理	正面	容易命中要害
シャド－ダイブ（影遁）	6	物理	自己	第一回合进入影遁状态，第二回合攻击，攻击时无视保护状态
シャド－パンチ（暗影拳）	8	物理	正面	必定命中
シャド－ボ－ル（阴影球）	10	特殊	直线攻击	一定的几率令敌人的防御下降一级
ナイトヘッド（黑夜魔影）	8	特殊	周身攻击	给敌人的伤害为自己等级的数值
みちづれ（殊途同归）	12	变化	正面、斜角	令敌人进入殊途同归状态，在这状态期间，在这状态中的精灵的攻击如果不能打倒敌人，则自己也会受到相同的伤害

◆龙

あくうせつだん（亚空切断）	5	特殊	视线的敌人	容易命中要害
げきりん（逆鳞）	6	物理	正面	一回合内连续2～5次的攻击，使用后会进入混乱状态
たつまき（龙卷风）	15	特殊	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态，当敌人处于飞天状态或飞跃状态时伤害×2
ときのほうこう（ r之咆哮）	4	特殊	视线的敌人	使用后停留一回合
ドラゴンクロ－（龙之爪）	10	物理	正面	攻击技能，无其它效果

ドラゴンダイブ（龙遁）	8	物理	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
りゅうせいぐん（流星群）	5	特殊	视线的敌人	使用后自己特攻下降两级
りゅうのいかり（龙之怒）	8	特殊	正面、斜角	固定30点伤害
りゅうのいぶき（龙之气息）	12	特殊	直线攻击	一定的几率令敌人进入麻痹状态
りゅうのはどう（龙之波动）	10	特殊	正面、斜角	攻击技能，无其它效果
りゅうのまい（龙之舞）	22	变化	自己	自己的攻击和速度上升一级

◆恶

あくのはどう（恶之波动）	10	特殊	周围1格	一定的几率令敌人进入害怕状态
いちゃもん（寻衅）	16	变化	正面	令敌人不能重复使用同一技能
うそなき（假哭）	22	变化	正面	令敌人的特防下降两级
おいうち（追击）	17	变化	自己	自己进入反击状态
おきみやげ（临别礼物）	15	变化	视线的敌人	令敌人的攻击和特攻大幅下降，使用者剩余1HP
おしおき（惩罚）	8	攻击	正面	敌人的攻击、防御、特攻、特防的等级越高，则伤害越大
おだてる（煽动）	17	变化	正面	令敌人进入混乱状态，同时敌人的特攻上升一级
かみくだく（咬碎）	13	物理	正面	一定的几率令敌人的防御下降
かみつく（啃咬）	19	物理	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
さしおさえ（扣押）	18	变化	正面	令敌人不能使用道具
しっぺがえし（报复）	16	物理	自己	自己进入反击状态
すりかえ（偷换）	16	变化	正面、斜角	自己和敌人的装备的道具交换
ダークホール（黑洞）	8	变化	视线的敌人	令敌人进入睡眠状态
だましうち（暗算）	8	物理	正面	必定命中
ダメおし（连打）	12	物理	正面	敌人的HP少于50%时威力×2
ちょうはつ（挑拨）	20	变化	正面	令敌人进入挑拨状态，在这个状态期间不能使用攻击以外的技能（变化技能）或者没攻击能力的宝玉
つじぎり（试刀）	12	物理	正面	容易命中要害
どろぼう（偷盗）	20	物理	正面	对敌人产生伤害时可以偷窃敌人身上的道具，如果敌人没有装备道具或者自己装备道具则失败
なげつける（投掷）	16	物理	正面	投掷敌人到其它精灵处，固定10点伤害
はたきおとす（打落）	22	物理	正面	对敌人造成伤害时令装备在敌人身上的道具掉落
ふいうち（偷袭）	7	物理	正面2格内	攻击技能，无其它效果
ふくろだたき（围攻）	15	物理	本层	召集本层的同伴
よこどり（抢夺）	17	变化	正面	抢夺敌人使用的强化技能的效果
わるだくみ（诡计）	20	变化	自己	自己的特攻上升两级

◆钢

アイアンヘッド（铁头锤）	12	物理	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
アイアンテール（钢之尾）	10	物理	正面	一定的几率令敌人的防御下降一级
きんぞくおん（金属音）	17	变化	正面、斜角	令敌人的特防下降三级
コメットパンチ（慧星拳）	9	物理	直线攻击	一定的几率令自己的攻击上升一级
ジャイロボール（螺旋球）	12	物理	正面	若自己的是迟钝状态时，伤害×2
てっぺき（铁壁）	16	变化	自己	自己的防御上升两级
はがねのつばさ（钢之翼）	10	物理	正面	一定的几率令自己的防御上升一级
はめつのねがい（破灭之愿）	11	变化	自己	自己进入固定伤害状态，固定给敌人30点伤害
バレットパンチ（子弹拳）	16	物理	正面2格内	攻击技能，无其它效果
マグネットボム（磁体炸弹）	10	物理	正面	必定命中
ミラーショット（镜面射击）	10	特殊	正面、斜角	一定的几率令敌人的命中下降一级
メタルクロー（钢之爪）	15	物理	正面	一定的几率令自己的攻击上升一级
メタルバースト（金属爆破）	12	物理	自己	受到普通攻击或技能攻击伤害时，周围的敌人也会受到伤害数值的一半伤害

ラスターカノン（虹彩加农）	11	物理	正面、斜角	一定的几率令敌人的特防下降一级

◆普通

あくび（哈欠）	17	变化	正面	令敌人进入哈欠状态，3回合后会进入睡眠状态
あくまのキッス（恶魔之吻）	11	变化	周围1格	令敌人进入睡眠状态
あさのひざし（朝之阳）	12	变化	自己	自己的HP回复，回复量与天气有关
あばれる（暴走）	12	物理	周围1随机	一回合内连续2～3次的攻击，使用后会进入混乱状态
あまいかおり（香甜气息）	22	变化	视线的敌人	令敌人的回避下降一级
あまえる（撒娇）	22	变化	正面	令敌人的攻击大幅下降
アンコール（鼓掌）	12	变化	正面	令敌人进入鼓掌状态，在这状态期间只能使用最后一次使用的技能
いあいぎり（居合斩）	10	物理	周围1格	攻击技能，无其它效果
いかり（愤怒）	22	物理	自己	自己进入愤怒状态，在这状态期间每受到敌人的攻击，自己的攻击上升一级
いかりのまえば（愤怒门牙）	17	物理	正面	令敌人现有的HP减半
いたみわけ（痛苦平分）	22	变化	正面	自己和敌人现有HP相加后再平分
いばる（虚张声势）	18	变化	正面	令敌人的攻击上升两级，但会进入混乱状态
いびき（鼾声）	16	特殊	固有	自己在睡眠状态时受到攻击就会进行反击
いやしのすず（治愈之铃）	12	变化	视线的己方	解除己方所有异常状态
いやなおと（噪音）	22	变化	正面、斜角	令敌人的防御下降两级
ウェザーボール（气象球）	15	特殊	直线攻击	技能的属性和威力因天气改变
うたう（歌唱）	13	变化	正面、斜角	令敌人进入睡眠状态
えんまく（烟幕）	10	变化	正面、斜角	令敌人进入空击状态，在这状态期间所有攻击都失误（必中技除外）
おうふくビンタ（往复拍打）	10	物理	正面	一回合内连续2～5次的攻击
おまじない（咒语）	22	变化	视线的己方	己方一定回合内不会被击中要害
おんがえし（报恩）	12	物理	正面	给敌人产生固定伤害，伤害由自己的聪明度多少决定，聪明度越高，伤害越大
かいりき（怪力术）	12	物理	正面	将敌人投掷到其他位置
かぎわける（嗅觉）	22	变化	视线的敌人	令敌人的回避下降，普通、格斗属性的技能攻击鬼属性的精灵伤害计算变为普通效果
かくばる（变方）	17	变化	自己	自己的攻击上升一级
かげぶんしん（影分身）	17	变化	自己	自己的回避上升一级
かたくなる（变硬）	16	变化	自己	自己的防御上升一级
かなしばり（束缚）	9	变化	正面	令敌人进入麻痹状态
かまいたち（镰鼬风）	13	特殊	正面、斜角	第一回合进入镰鼬状态，第二回合攻击，容易命中要害
がまん（克制）	15	物理	自己	自己进入克制状态，在这状态期间不能移动，一定回合会解除，若在这期间受到攻击，解除时将所受伤害的两倍反还给敌人
がむしゃら（莽撞）	12	物理	正面	令敌人的HP数值变为自己现有的HP的数值，当自己的现有的HP高于敌人时失败
からげんき（空元气）	12	物理	正面	当自己处于中毒、剧毒、麻痹、烧伤状态时，威力上升
からみつく（缠绕）	22	物理	正面	一定的几率令敌人的速度下降一级
きあいだめ（蓄气）	27	变化	自己	自己进入集气状态，在这状态期间技能的攻击一定会命中要害，一些有特性保护的精灵和固定伤害的技能除外
ギガインパクト（亿万冲击）	4	物理	正面	使用后停留一回合

きつけ（清醒）	15	物理	正面	当敌人处于麻痹状态时威力上升，但攻击后会解除敌人的麻痹状态
きりさく（切断）	11	物理	正面	容易命中要害
きりふだ（王牌）	5	特殊	正面	这技能的PP越少，威力越大
くすぐる（挠痒）	17	变化	正面	令敌人的攻击和防御下降一级
くろいまなざし（黑眼神）	12	变化	正面	令敌人进入定身状态
こうそくスピン（高速旋转）	17	物理	正面	可以解除自己的卷紧、怪力钳、扎根、被缠绕、寄生状态
こころのめ（心眼）	12	变化	自己	自己进入必中状态，在这状态期间普通攻击、技能攻击、宝玉的攻击必定命中
このゆびとまれ（跟我来）	15	变化	自己	自己进入替身状态，在这状态期间普通攻击和部分技能的不会命中，其他精灵会优先攻击替身。全楼层只能存在一个替身
こらえる（忍耐）	17	变化	自己	自己进入忍耐状态，在这状态期间无论怎么攻击都保证剩余1HP
こわいかお（恐惧颜）	14	变化	正面	令敌人的速度下降一级
さきどり（先取）	22	变化	固有	在敌人那里随机抽取技能攻，若敌人没有攻击性技能的话会失败
さわぐ（吵闹）	17	变化	视线的己方	己方不会进入睡眠状态
じこあんじ（自我暗示）	17	变化	正面	复制对方的攻击、防御、特攻、特防、命中、回避上升的等级到自己身上
じこさいせい（自我再生）	12	变化	自己	自己的HP回复50%
しぜんのちから（自然力量）	24	特殊	固有	使用的技能随自己所在的地形而变化
しぜんのめぐみ（自然恩惠）	17	物理	正面	技能的属性和威力随带有的果实而改变
じたばた（垂死挣扎）	17	物理	正面	自己的HP越少，伤害越大
しっぽをふる（甩尾）	22	变化	正面	令敌人的防御下降一级
じばく（自爆）	12	物理	周围1格	固定给周围的敌人40点伤害，给周围的队友HP最大值的一半伤害，自己的HP损失HP最大值的一半，若周围有墙壁和道具会破坏，火属性的精灵伤害减半
しぼりとる（榨取）	10	特殊	正面	敌人的HP越少，伤害越大
しめつける（勒住）	17	物理	正面	一定的几率令敌人进入卷紧状态
しんそく（神速）	12	物理	正面2格内	攻击技能，无其它效果
しんぴのまもり（神秘守护）	13	变化	视线的己方	己方进入神秘守护状态，在这状态期间除缠绕状态和特性懒惰产生的观望状态外不会陷入其他的不良异常状态
スケッチ（素描）	1	变化	正面	永久复制敌人使用的技能
ずつき（头突）	17	物理	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
すてみタックル（舍身一击）	12	物理	正面	攻击命中后失去HP最大值的1/8HP
スピ－ドスタ－（迅星）	8	特殊	正面、斜角	必定命中
せいちょう（生长）	20	变化	自己	自己的特攻上升一级
ソニックブーム（音速波）	11	特殊	直线攻击	给敌人固定20点伤害
たいあたり（撞击）	30	物理	正面	攻击技能，无其它效果
だいばくはつ（大爆炸）	6	物理	周围24格	固定给周围的敌人80点伤害，给周围的队友HP最大值的一半伤害，自己的HP损失HP最大值的一半，若周围有墙壁和道具会破坏，火属性的精灵伤害减半
たくわえる（能量储存）	17	变化	自己	最多使用3次，每次使用自己的防御和特防上升一级
たたきつける（打倒）	12	物理	正面	攻击技能，无其它效果
ダブルアタック（双重攻击）	13	物理	正面	一回合内连续2次的攻击

タマゴうみ（生蛋）	15	变化	视线的己方	回复己方HP最大值的1/4 HP
タマゴばくだん（蛋蛋爆弹）	15	物理	正面	攻击技能，无其它效果
たまなげ（投蛋）	12	物理	正面、斜角	一回合内连续2～5次的攻击
ちいさくなる（变小）	27	变化	自己	自己的回避上升一级
ちょうおんぱ（超音波）	10	变化	正面、斜角	令敌人进入混论状态
つきのひかり（月之光）	12	变化	视线的己方	回复HP，回复量与天气有关
つのでつく（角突）	18	物理	正面	攻击技能，无其它效果
つのドリル（尖角钻）	12	物理	正面	一击必杀技，对鬼属性的精灵无效
つぼをつく（点穴）	22	变化	视线的己方	己方的攻击、防御、特攻、特防的随机一项中上升两级
つるぎのまい（剑舞）	7	变化	自己	自己的攻击上升两级
テクスチャー（属性切换）	22	变化	自己	自己的属性变成自己拥有的技能中随机一个的属性
テクスチャ－2（属性切换2）	22	变化	自己	自己进入属性切换2状态，在这状态期间受到敌人的技能攻击时，自己的属性会变成使该技能效果差的一种属性
てだすけ（帮手）	12	变化	视线的己方	己方的攻击和特攻上升一级
でんこうせっか（电光石火）	13	物理	正面2格内	攻击技能，无其它效果
てんしのキッス（天使之吻）	15	变化	正面	令敌人进入混论状态
とおせんぼう（禁止通行）	12	变化	正面	令敌人进入定身状态
とおぼえ（远吠）	27	变化	自己	自己的攻击上升一级
とげキャノン（尖刺炮）	10	物理	直线攻击	一回合内连续2～5次的攻击
とっしん（突进）	19	物理	正面	攻击命中后失去HP最大值的1/8HP
とっておき（保留）	7	物理	正面	自己有技能PP为0时才能使用该技能
トライアタック（三角攻击）	17	特殊	正面斜角	一定的几率令敌人进入烧伤、麻痹、冷冻状态
なきごえ（叫声）	20	变化	视线的敌人	令敌人的攻击下降一级
なまける（偷懒）	17	变化	自己	自己的HP回复50%
にぎりつぶす（捏碎）	6	物理	正面	敌人的HP越多，伤害越大
にらみつける（瞪眼）	27	变化	正面	令敌人的防御下降一级
ねがいごと（许愿）	15	变化	自己	自己进入“许愿”状态，在这状态时每回合自然回复HP最大值的1/30
ねこだまし（下马威）	12	物理	正面2格内	令敌人进入害怕状态
ねごと（梦话）	17	变化	固有	自己处于睡眠状态时随机使用自己的技能
ネコにこばん（招财猫）	16	物理	正面	对敌人造成的伤害变为金钱，打倒敌人后会掉落到地上
ねこのて（猫手）	27	变化	固有	随机使用本层精灵所拥有的技能
のしかかり（压制）	17	物理	正面	一定的几率令敌人进入麻痹状态
のみこむ（能量吸入）	15	变化	自己	回复HP，回复量由“たくわえる”的使用次数决定
ハイパーボイス（高级噪音）	12	特殊	正面、斜角	攻击技能，无其它效果
はかいこうせん（破坏光线）	8	特殊	直线攻击	使用后停留一回合
はきだす（能量释放）	12	特殊	正面	威力由“たくわえる”的使用次数决定，如果没有使用“たくわえる”则攻击必定失败
ハサミギロチン（剪刀断头台）	12	物理	正面	一击必杀技，对鬼属性的精灵无效
はさむ（夹）	22	物理	正面	攻击技能，无其它效果
はたく（拍打）	27	物理	正面	攻击技能，无其它效果
バトンタッチ（接力棒）	15	变化	视线的全体	自己和视线中随机一个敌人的位置交换
はねる（弹跳）	50	变化	自己	随机向自己周围八格的任意一格移动，若移动到有精灵的位置，一齐受到固定5点伤害
はらだいこ（腹鼓）	10	变化	自己	自己的攻击上升到最大，但腹满度下降到1点，当腹满度少于1时该技能使用失败

ひっかく（抓）	28	物理	正面	攻击技能，无其它效果
ひっさつまえば（必杀门牙）	13	物理	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
ひみつのちから（秘密力量）	10	物理	正面	技能的属性由自己处的位置的地形决定
ピヨピヨパンチ（飘飘拳）	17	物理	正面	一定的几率令敌人进入混乱状态
フェイント（佯攻）	12	物理	正面	解除敌人的保护状态
ふきとばし（吹飞）	27	变化	正面	吹飞敌人，使其直线向其后方移动，直至撞到墙壁或者精灵、或者移动10格才停下，若撞上墙壁或者精灵则受到固定5点伤害
ふみつけ（践踏）	17	物理	正面	一定的几率令敌人进入害怕状态
フラッシュ（闪光）	24	变化	正面	令敌人的命中下降一级
フラフラダンス（眩晕之舞）	15	变化	视线的全体	令敌人进入混乱状态
ブレイククロ-（崩击之爪）	15	物理	正面	一定的几率令敌人的防御下降一级
プレゼント（礼物）	19	物理	正面、斜角	令敌人随机受到固定伤害或回复HP
へびにらみ（蛇瞪眼）	22	变化	正面	令敌人进入麻痹状态
へんしん（变身）	1	变化	自己	随机变为本层任意一只精灵
ほえる（吼叫）	14	变化	正面	吹飞敌人，使其直线向其后方移动，直至撞到墙壁或者精灵、或者移动10格才停下，若撞上墙壁或者精灵则受到固定5点伤害
ほごしょく（保护色）	22	变化	自己	自己的属性由自己所处位置的地形决定
ほしがる（索要）	27	物理	正面	对敌人产生伤害时可以偷窃敌人身上的道具，如果敌人没有装备道具或者自己装备道具则失败
ほろびのうた（灭亡之歌）	15	变化	本层的敌人	命中的敌人进入灭亡之歌状态，在这状态时倒数4回合，4回合后立刻倒下，对“隔音”特性的精灵无效
まきつく（卷紧）	22	物理	正面	令敌人进入被缠绕状态，自己进入缠绕状态，在被缠绕状态期间不能行动，每2回合受到6点伤害，和施加者的缠绕状态同时解除或者离开原来位置就会解除；在缠绕状态期间不能行动，和攻击者的被缠绕状态同时解除
まねっこ（效仿）	19	变化	正面、斜角	使用敌人最后一次使用的技能
まもる（保护）	10	变化	自己	自己进入保护状态
まるくなる（变圆）	16	变化	自己	自己的防御上升一级
みがわり（替身）	7	变化	正面	令敌人进入替身状态
みだれづき（乱突）	12	物理	正面	一回合内连续2～5次的攻击
みだれひっかき（乱抓）	10	物理	正面	一回合内连续2～5次的攻击
みねうち（刀背打）	15	物理	正面	被攻击的敌人会倒下时保留其1HP
みやぶる（识破）	22	变化	正面	令敌人的回避回归原始等级，普通、格斗属性的技能对鬼属性的精灵时，伤害计算变为一般效果
ミルクのみ（饮奶）	15	变化	视线的己方	回复己方HP最大值的1/4的HP
メガトンキック（百万强踢）	12	物理	正面	攻击技能，无其它效果
メガトンパンチ（万力铁拳）	12	物理	正面	攻击技能，无其它效果
めざめるパワ-（觉醒力量）	12	特殊	正面、斜角	属性和威力每层不同
メロメロ（着迷）	10	变化	正面、斜角	令敌人进入着迷状态，在这状态期间不能行动，只对异性有效，当敌人是没有性别则失败，对“迟钝”特性的精灵无效
ものまね（模仿）	17	变化	正面	使用敌人最后使用的技能
やつあたり（撒气）	16	物理	正面	给敌人产生固定伤害，伤害由自己的聪明度多少决定，聪明度越低，伤害越大
ゆうわく（诱惑）	20	变化	正面	令敌人的特攻下降两级，只对异性有效
ゆびをふる（摇手指）	22	变化	固有	随机使用游戏中存在的任意一技能

リサイクル（道具回收）	10	变化	道具	还原使用过的招数机，令已经使用过的招数机还原为可以使用的招数机
リフレッシュ（精神回复）	17	变化	视线的己方	解除己方所有异常状态
れんぞくパンチ（连续拳）	10	物理	正面	一回合内连续2～5次的攻击
ロケットずつき（火箭头槌）	15	物理	自己	第一回合进入火箭头槌状态，第二回合攻击，在火箭头槌状态时防御上升，攻击范围为正面2格内
ロックオン（锁定）	7	变化	自己	自己进入必中状态
ロッククライム（攀岩）	14	物理	正面	一定的几率令敌人进入混论状态
わるあがき（绝境反击）	∞	物理	正面	使用后自己损失1/4HP

◆其它

しんくうぎり（空间斩）	7	特殊	视线的敌人	固定的18点伤害
すいへいぎり（水平斩）	10	物理	正面3格内	正前方三方向攻击，不会有属性相克
のろい	17	变化	自己/正面	鬼属性以外的精灵：自己的攻击和防御上升一级，速度下降一级；鬼属性的精灵：自己损失一半HP，令对手进入诅咒状态，在这状态期间第一次行动会失去损失HP最大值的1/4





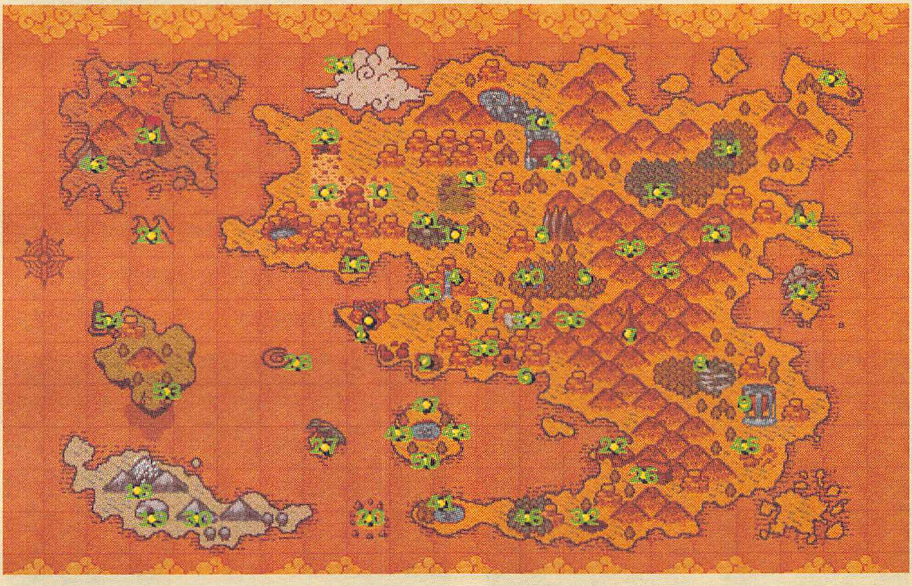
地图&迷宫层数

01かいがんのどうくつ	5F
02しめったいわば	7F
03トゲトゲやま	10F
04たきつぼのどうくつ	9F
05リンゴのもり	13F
06えんがんのいわば	9F
07ツノやま	14F
08のうむのもり	11F
09ねっすいのどうくつ	8F+8F
10エレキへいげん	10F+10F
11きたのさばく	15F
12りゅうさのどうくつ	10F+11F
13すいしょうのどうくつ	11F
14だいすいしょうのみち	13F
15キザキのもり	20F
16いそのどうくつ	9F+5F
17しんぴのもり	14F
18ふぶきのしま	20F
19クレバスのどうくつ	10F+4F
20とざされたうみ	20F
21きせきのうみ	18F+4F
22ばんにんのどうくつ	3F+3F+4F+5F
23しゅぎょうのやま	19F
24そらのさけめ	15F+9F
25やみのかこう	15F+14F
26かくされたいせき	B30F
27うみのリゾート	19F
28そこなしのうみ	B50F
29かげろうのさばく	10
30なだれやま	20F
31きょだいかざん	20F
32せかいのおおあな	B30F
33てんくうのかいだん	50F
34ミステリージャングル	30F
35しずかなかわ	8F
36コロコロどうくつ	13F
37みどりのそうげん	6F
38ちいさなはらっぱ	5F
39めいきゅうのどうくつ	10F
40オレンのもり	5F
41はてのみずうみ	25F
42しあわせみさき	20F
43かぜのれいほう	20F
44かがやきのおか	18F
45みかいのこうや	18F
46あんやのもり	25F
47ゼロのしま ほくぶ	75F
48ゼロのしま とうぶ	40F

49ゼロのしま せいぶ	40F
50ゼロのしま なんぶ	99F
51ひかりのいずみ	光之泉
52おんせん	温泉
53まぼろしのだいち	15F+8F
54じげんのとう	13F+11F

55テストダンジョン	B3F（测试迷宫）
**さいごのま	B48F

迷宫さいごのま是2周目之后嘎拉嘎拉训练场的左边的迷宫，而テストダンジョン（测试迷宫）不会出现。以上顺序是按照游戏中迷宫列表的顺序列出的。



陷阱及其效果

陷阱平时是隐藏的，但是如果踩到陷阱、或者使用道具わなみえのたま（显示房间内的陷阱），以及对陷阱使用普通攻击之后，就能看见陷阱。队长以外的精灵不会掉入未发现的陷阱。使用わなみえのたま后，房间内的陷阱成为被发现状态，对队长以外的精灵有效。未发现的陷阱有可能踏上了但不发动，发现的陷阱只要踩上一定发动。

图示	陷阱	说明
	イガグリスイッチ（刺球陷阱）	踩到的精灵固定受到10点伤害。
	おとしあな（掉落陷阱）	队长受到5点伤害，掉到下一层，非队长精灵即死。ふっかつのタネ（复活种子）无效。
	くっつきスイッチ（粘胶陷阱）	踩陷阱后带有的某种道具使用不能，登录的道具或装备品不能取下。
	ぐるぐるスイッチ（混乱陷阱）	变为混乱状态。
	ころびスイッチ（装备掉落陷阱）	踩到的精灵的装备物品掉落。
	じばくスイッチ（自爆陷阱）	陷阱周围3×3格范围爆炸。踩陷阱的精灵周围的精灵也会被爆炸波及。陷阱周围有墙壁的，墙壁破坏。火属性的精灵伤害减半。雨天和本层迷宫有潮湿特性的精灵存在时，该陷阱无效。
	ステルスロック（岩菱陷阱）	踩陷阱的精灵受到的伤害等于最大HP的1/8。由技能"隐藏岩石"所产生。
	どくばりスイッチ（毒刺陷阱）	变为中毒状态。
	どくびし（毒菱陷阱）	踩陷阱的精灵受到10点固定伤害，变中毒状态。由技能"毒菱" 所产生。

	とっぷうスイッチ（风扇陷阱）	踩陷阱的精灵被吹飞，撞到墙会受伤。 和技能“吹飞”相同。
	どろスイッチ（弱化陷阱）	某项能力下降一级。
	バクスイッチ（催眠陷阱）	变为睡眠状态。
	ばくはスイッチ（大爆炸陷阱）	陷阱周围5×5格范围爆炸。踩陷阱的精灵周围的精灵也会被爆炸波及。陷阱周围有墙壁的，墙壁破坏。火属性的精灵伤害减半。雨天和本层迷宫有潮湿特性的精灵存在时，该陷阱无效。
	ふういんスイッチ（技能封印陷阱）	封印某技能（到下一层为止不能使用）。
	ベトベタスイッチ（臭泥陷阱）	使食物变质。
	ポケモンスイッチ（精灵陷阱）	房间内的所有道具变成敌人。
	まきびし（钉子陷阱）	踩陷阱的精灵受到20点固定伤害。由技能“撒菱”所产生。
	ヤドンスイッチ（迟钝陷阱）	踩到的精灵变成迟钝状态。
	よびよせスイッチ（召集陷阱）	使周围出现敌人。
	ワープスイッチ（传送陷阱）	踩到的精灵随机转移到这楼层的某处。
	わざへりのわな（PP下降陷阱）	随机某PP不为0的技能的PP变为0。 连接技能会两个技能的都为0，且连接分解

注：我方使用的菱造成的陷阱，队友踩到也没有效果；陷阱所导致的精灵阵亡，我方不会得到经验值。





属性相克表&伤害修正

本作和前作救助队的伤害修正不同，具体为：

◎	×1.4
无符号	×1
△	×0.7
×	×0.5

精灵的属性和使用的技能的属性相同时，伤害乘以1.5倍。



防攻	普通	火	水	草	电	冰	格斗	毒	地面	飞	超能	虫	岩	鬼	龙	恶	钢
普通													△	×			△
火		△	△	◎		◎						◎	△		△		◎
水		◎	△	△					◎				◎		△		
草		△	◎	△				△	◎	△		△	◎		△		△
电			◎	△	△				×	◎					△		

冰		△	△	◎		△			◎	◎					◎		△
格斗	◎					◎		△		△	△	△	◎	×		◎	◎
毒				◎				△	△				△	△			×
地面		◎		△	◎			◎		×		△	◎				◎
飞				◎	△		◎					◎	△				△
超能							◎	◎			△					×	△
虫		△		◎			△	△		△	◎			△		◎	△
岩		◎				◎	△		△	◎		◎					△
鬼	×										◎			◎		△	△
龙															◎		△
恶							△				◎			◎		△	△
钢		△	△		△	◎							◎				△

天气及其效果

天气	效果	受影响的特性	改变方法
はれ(晴)	没特别的影响。		
くもり(阴)	普通属性以外的技能伤害减半太阳光线的威力比平时减半，且2倍伤害修正消失		
きり(雾)	变为玩泥状态电属性的技能伤害减半。		
ゆき(雪)	冰属性的精灵速度变2倍。朝之阳、月之光、光合作用回复量变为1	てんきや(气象台)	
ひざしがつよい(本日晴)	火属性的技能伤害上升。水属性的技能伤害减半。闪电命中率下降。太阳光线不用蓄气直接攻击	ようりょくそ(叶绿素) フラワーギフト(花札) サンパワー(太阳之力) リーフガード(叶绿盔甲) かんそうはだ(干燥肌肤) てんきや(气象台)	技能：にほんばれ（放晴） 特性：ひでり（烈日） 道具：ひでりだま(晴天之玉)
あめ(雨天)	水属性的技能伤害上升。火属性的技能伤害减半。闪电变成必中。一切爆炸的都不会爆（包括陷阱、技能、特性）	すいすい(轻快) あめうけざら(接雨盆) うるおいボディ(湿润身体) かんそうはだ(干燥肌肤) てんきや(气象台)	技能：あまごい(祈雨) 特性：あめふらし(暴雨) 道具：あめだま(雨天之玉)
あられ(冰雹)	冰属性以外的精灵每10回合受到3点伤害。暴风雪变成必中。	ゆきがくれ(雪隐术) アイスボディ(寒冰身躯) てんきや(气象台)	技能：あられ（冰雹） 特性：ゆきふらし（降雪） 道具：あられだま(冰雹之玉)
すなあらし(沙尘暴)	岩、钢、地面属性以外的精灵每10回合受到3点伤害	すながくれ(沙隐术)	技能：すなあらし（沙尘暴） 特性：すなおこし（扬沙） 道具：すなのたま(沙暴之玉)

救助队等级升级需要点数和相应的道具存放容量

探险队等级	升级点数	累计点数	袋龙的存放空间
ノーマルランク	100	0	64个（8页）
ブロンズランク	400	100	96个（12页）
シルバーランク	1100	500	200个（25页）
ゴールドランク	1600	1600	320个（40页）
ダイヤモンドランク	2800	3200	480个（60页）
ウルトラランク	4000	6000	560个（70页）
スーパーランク	5000	10000	640个（80页）
ハイパーランク	62777	15000	800个（100页）
マスターランク	无	77777	1000个（125页）

探险队主角选择指南

首选是可以选择的精灵种类。本作一共有16种初始PM，和1代的迷宫相比，增加了珍珠/钻石的三个主角小火猴、草乌龟和圆企鹅，还有在新作之前就频频露相的刚比兽。各个主角PM的属性和招式各异，选择合适的主角在游戏中起到至关重要的作用。如选择水系PM，便可以在有水或者海面的地形中方便地通行；选择喵喵、向尾喵等中性PM能够学会厉害的连续技能等等。



不过，同前作一样，主角不是直接就可以选取的，而是要在游戏一开始的时候回答一些问题，系统会根据你选择的答案计算出你性格的最终数值，从而对应某只主角PM，具体如下：

各主角对应的性格如下:

主角	おとこ(男)	おんな(女)
フシギダネ 妙蛙	さみしがり 寂寞	すなお 和气
ヒトカゲ 小火龙	すなお 和气	ゆうかん 勇敢
ゼニガメ 杰尼龟	きまぐれ 浮躁	ずぶとい 大胆
チコリータ 菊草叶	おだやか 沉着	れいせい 冷静
ヒノアラシ 火球鼠	おくびょう 胆小	おだやか 沉着
ワニノコ 小锯鳄	ようき 活泼	なまいき 自大
キモリ 草蜥蜴	れいせい 冷静	がんばりや 努力
アチャモ 小火鸡	がんばりや 努力	うっかりや 马虎
ミズゴロウ 小水怪	うっかりや 马虎	さみしがり 寂寞
ナエトル 嫩叶龟	ずぶとい 大胆	おくびょう 胆小
ヒコザル 小火猴	むじゃき 单纯	わんぱく 淘气
ポッチャマ 圆企鹅	わんぱく 淘气	きまぐれ 浮躁
ピカチュウ皮卡丘	ゆうかん 勇敢	せっかち 小气
ニャース 喵喵	なまいき 自大	のんき 慢性
エネコ 玲珑猫	せっかち 小气	むじゃき 单纯
ゴンベ 刚比兽	のんき 慢性	ようき 活泼

↑第10个(最后一个)问题必定是问性别的。

因此，如果要有目的地选择某个PM作为主角，则必须按每道题目的不同答案中选择增加某项性格值的对应项目，才能累积到该PM所要求性格值的最大数值，并在最后一道题目中选择正确的性别。这里列出了各个题目及其答案的中日文对照（实际游戏中题目的出现不是按顺序的，也不是全部出现，而是随机的），供不懂得看蝌蚪文的朋友参考。

マラソンのゴールまであとすこし!

还有一点就到马拉松的终点!

1尽全力跑过去　2已经不行了 放弃　3赖皮的选择近路

・せいいっぱいはしりぬく →がんばりや(努力)+2

ゆうかん(勇敢)+1

・もうダメ…あきらめる →きまぐれ (浮躁)+2

・ズルしてちかみちをえらぶ →ずぶとい(大胆)+2

うっかりや(马虎)+1

まいにち10かいふっきん。

会每天坚持作10个仰卧起坐么?

1那种程度很轻松　2加油试着作　3最初就没有干劲

・そのくらいラクショー→なまいき(自大)+2

・がんばってやってみる→がんばりや(努力)+2

・そもそもやるきがない→きまぐれ(浮躁)+2

おこづかいはどうしてる?

零用钱怎么用?

1一点一点累积 2立刻用了 3用一半，存一半 4没有零用钱

・コツコツためている→がんばりや(努力)+2

・すぐつかっちゃう→せっかち(小气)+2 のんき(慢性)+2 きまぐれ(浮躁)+2

・はんぶんかってはんぶんためる→れいせい(冷静)+2

・もらってない…→さみしがり(寂寞)+2

とてもおもいにもつがある。

有很重的行李，你会怎么办?

1一个人搬 2让人帮忙一起搬 3让别人去搬

・ひとりではこぶ→がんばりや(努力)+2 ゆうかん(勇敢)+1

・だれかにてつだってもらう→すなお(和气)+1 のんき(慢性)+2

・ほかのひとにはこばせる→ずぶとい(大胆)+2 なまいき+1

わからなきことはわからないとしょうじきにいえる?

不懂的事就会很诚实的说自己不懂?

1会说 2不太好说出口

・いえる→すなお(和气)+2 むじゃき(单纯)+1

・なかなかいえない→おくびょう(胆小)+1 なまいき(自大)+2

みちをあるいていたらいいにおいがしてきた。

如果你走在街上的话，飘过来一股很好闻的味道.

1想象一下是什么的味道 2顺着问到的方向 3肚子会饿

・なんのにおいかそうぞうする→すなお(和气)+2

・においのするほうへむかう→むじゃき(单纯)+2 うっかりや(马虎)+1

・おなかがへる→わんぱく(淘气)+2

しょうらいをうらなってもらったらけっかがとてもわるかった。

占卜将来的事，知道了结果非常不好.

1会变得很不安 2忘了结果

・とてもふあんになる→すなお(和气)+2 おくびょう(小气)+1

・わすれてしまおう→ようき(活泼)+2 のんき(慢性)+2

すご-くおとくなじょうほうをゲット！君ならどうする?

您得到了一则超级重要的情报！接下来您会怎么做呢?

1、当成自己的秘密，2、和朋友们分享，3、散布流言

・じぶんだけのヒミツ→おくびょう(小气)+1

・ともだちにもおしえてあげる→すなお(和气)+2 うっかりや(马虎)+2

・ちがうじょうほうをながす→ずぶとい(大胆)+2

ふうせんはどのへんまでふくらませる?

气球能吹多大?

1吹到最大 2中等程度就不吹 3不敢吹

・ギリギリパンパン→ゆうかん(勇敢)+2 わんぱく(淘气)+2

・ちゅうくらいでやめとく→れいせい(冷静)+1

・こわくてできない→おくびょう(胆小)+2 すなお(和气)+1

みんなとはちがういけんでもじぶんのかんがえをハッキリいえる?

和大家意见不同时也能爽快的说出自己的想法么?

1是 2不 3因情况而定

・はい→ゆうかん(勇敢)+2

・いいえ→おくびょう(胆小)+1 さみしがり(寂寞)+1

・じょうきょうによる→れいせい(冷静)+2 きまぐれ(浮躁)+1

だいすきなひとにこくはくしたい！キミならどうする?

想对最喜欢的人告白!如果是你的话会怎么做?

1首先邀请他／她去玩 2做些恶作剧引起他／她注意

3用很大的声音喊出"喜欢你" 4非常害怕 什么也不能做

・とりあえずあそびにさそう→ようき(活泼)+2 れいせい(冷静)+1

・いたずらしてきをひく→さみしがり(寂寞)+2

・だいすきだー！とおおごえでさけぶ→ゆうかん(勇敢)+2 わんぱく(淘气)+2 ずぶとい(大胆)+1

・こわくてなにもできない→おくびょう(胆小)+2

まちをあるいていたらテレビのとつげきインタビュ-をうけた！キミはどうする?

如果走在街上，突然要接受采访！你怎么做?

1因为害羞 逃跑 2逐渐的回答（就是很冷静的回答

问题吧） 3小××（人名）在看么?
・はずかしいからにげる→おくびょう(胆小)+1
・どうどうとこたえる→ゆうかん(勇敢)+2 なまいき(自大)+2
・〇〇ちゃんみてる—? →むじゃき(单纯)+2 ずぶとい(大胆)+1

うれしいことがあるとついついおどりだしちゃう?
有了开心的事，会相当惊喜么?
1会 2不会
・はい→ようき(活泼)+2
・いいえ→れいせい(冷静)+1

むこうからパレ-ドがやってきた キミはどうする?
从前方走过来了游行队伍，你会怎么做?
1在旁边看热闹 2跟着他们一起作 3没什么不去注意
・わきでながめる→おだやか(沉着)+2
・いっしょにねりあるく→ようき(活泼)+2 むじゃき(单纯)+2
・べつにきにしない→なまいき(自大)+2 さみしがり(寂寞)+1

★ともだちがさらりとおやじギャグをいった。キミは…
朋友说了一个老头子一样的玩笑，你会?（在日本有人开这种玩笑，朋友们会躲开装做不认识他）
1啊哈哈的大笑 2装做没感觉 3谁来把他弄走
・ギャハハ！だいばくしょう！→ようき(活泼)+2
・きかなかったことにする→すなお(和气)+1 れいせい(冷静)+1
・だれかなんとかして！→がんばりや(努力)+2 おだやか(沉着)+1

しらないひとでもきがるにはなしかけられる?
就算不认识的人也能很轻松的聊天么?
1是 2不
・はい→ようき(活泼)+2 ずぶとい(大胆)+1
・いいえ→おくびょう(胆小)+1 すなお(和气)+1 がんばりや(努力)+1

しょっちゅうケガをするタイプ?
你是经常受伤的类型么?
1是 2不
・はい→わんぱく(淘气)+2 うっかりや(马虎)+2
・いいえ→おだやか(沉着)+2

まるいボールをみるとついつい…
一看见圆形的球就会?
1踢飞 2扔出去 3轻轻的抚摩
・けりたくなる→せっかち(小气)+2
・なげたくなる→わんぱく(淘气)+2
・さすりたくなる→さみしがり(寂寞)+2

ジャングルたんけんしてみたい?
你想试试丛林探险么?
1是 2不
?はい→わんぱく(淘气)+2 むじゃき(单纯)+1
?いいえ→おくびょう(胆小)+1 きまぐれ(浮躁)+2 おだやか(沉着)+1

ちかしつでひみつのかいだんをはっけん！キミは…
在地下室， 发现了秘密的怪谈(鬼故事)，你会怎么办?
1试着祈祷 2总之先停止调查
・おりてみる→わんぱく(淘气)+2 ゆうかん(勇敢)+2 うっかりや(马虎)+1 せっかち(小气)+2
・とりあえずやめとく→おくびょう(胆小)+1 れいせい(冷静)+1

まえをあるいていたともだちがけっこうハデにすっころんだ！キミはどうする?
走在前面的朋友被胶水粘住走不了了，你怎么做?
1马上去帮助他 2无意识的笑
・すぐにたすける→ゆうかん(勇敢)+2
・おもわずわらう→むじゃき(单纯)+2 わんぱく(淘气)+2

ぼ-っとしてたらともだちからみずをかけられた。
如果正发呆的时候被朋友泼了水?
1真的会生气 2会变得很伤心 3好！把水泼回去
・ほんきでおこる→せっかち(小气)+2
・かなしくなってなく→さみしがり(寂寞)+1 きまぐれ(浮躁)+1
・よーし！みずかけがっせんだ！→ようき(活泼)+2 むじゃき(单纯)+2 わんぱく(淘气)+2

ほんきでうちゅうじんをよびだそうとしたことがある?
您认为真的能叫出火星人么?
1、能 2、不能
・ある→むじゃき(单纯)+2
・ない→れいせい(冷静)+1

じょうだんでともだちをからかったらなかれてしま

つたことがある?
如果用玩笑戏弄朋友，使关系变得不好的事有过么?
1，YES　　2，NO
・はい→むじゃき(单纯)+2 わんぱく(淘气)+1
・いいえ→おだやか(沉着)+2

キミのうしろにだれかいる…かも! いまうしろむいた?
你的后面好象有谁...在！ 现在回过头去?
1因为害怕，不干　　2什么啊，是骗人的吧！
3那种手段与我没关系　4啊，什么?
・コワイからやめてよー！→おくびょう(胆小)+2
・なんだよっだましたな！→すなお(和气)+2
・そのてにはひっかからないよーだ！→なまいき(自大)+2 さみしがり(寂寞)+1
・えっなに?→のんき(慢性)+2

かいものをしていたらみせのひとがイマイチなしょうひんをススメてきた。とてもかんじのよいひとなんだけど…。
在买东西的店里遇到一个和蔼可亲的人，向您推荐一款不咋的的商品，您会怎么做呢?
1、果断地拒绝，2、委婉地拒绝，3、抵受不住笑脸攻势而买下了
・きっぱりことわる→ゆうかん(勇敢)+1 れいせい(冷静)+1
・やんわりことわる→おだやか(沉着)+2
・おしにまけてかっちゃう→おくびょう(胆小)+1 うっかりや(马虎)+1

あまりはなしたことがないともだちとふたりきりになっちゃった。キミはどうする?
只剩下没怎么说过话的朋友和你在一起，你怎么办?
1说些没用的东西　2什么也不说　3编个理由逃跑
・たわいもないはなしをする→おだやか(沉着)+1 がんばりや(努力)+1
・なにもはなさない→きまぐれ(浮躁)+1
・りゆうをつくってにげる→おくびょう(胆小)+2

だれかによばれたきがしたけどまわりにだれもいなかった。なんだとおもう?
虽然感觉被谁叫了一下，但回过头谁也没有，你会怎么想
1一定是错觉　2是谁的恶作剧　3该不会是...妖怪吧
・きっときのせい→のんき(慢性)+2
・だれかのいたずら→むじゃき(单纯)+2
・もしかして…おばけ?→おくびょう(胆小)+2

かんちがいすることがよくある?
记错了（理解错了）的事经常有么?
1是　　2不是
・はい→せっかち(小气)+2 うっかりや(马虎)+2
・いいえ→すなお(和气)+1 れいせい(冷静)+1

テレビをみているときチャンネルをガチャガチャかえる?
看电视的时候，频繁地换频道?
1是　　2不
・はい→せっかち(小气)+2
・いいえ→おだやか(沉着)+2

ちょうおかいどくげきやすしょうひんはつけん!
发现了超便宜的周边(游戏动漫小说等产业的副产品)
1马上买下　2考虑是否真的想要　3强迫卖得更便宜些
・すぐかっちゃう！→せっかち(小气)+2
・ほんとうにほしいかかんがえる→がんばりや(努力)+1 れいせい(冷静)+1
・さらにねびきをせまる→ずぶとい(大胆)+2

えんそくのじゅんびをしていたらおかしがたべたくなってきた…。
远足的准备完成了，突然想吃里面的点心...
1只吃一点　2现在能很好的忍耐住　3等发觉的时候已经不见了
・ちょっとだけたべちゃう→せっかち(小气)+2
・ここはぐっとがまんする→がんばりや(努力)+2
・きがついたらなくなっていた……→うっかりや(马虎)+2

えらそうなひとをみるとついついはんこうしたくなる?
一见到看起来了不起的人就会产生逆反心理?
1是　　2不
・はい→なまいき(自大)+2
・いいえ→おだやか(沉着)+2

いつもみんなよりいっぽさきをあるいていたい?
总是想走在大家的前面么?
1是　　2不
・はい→なまいき(自大)+2 さみしがり(寂寞)+1 きまぐれ(浮躁)+1
・いいえ→おだやか(沉着)+2

じぶんはもしかしててんさい？とおもうことがある
有过"自己难道是天才？"的想法？
1有　2没有
・はい→なまいき(自大)+2 むじゃき(单纯)+1 ようき(活泼)+1
・いいえ→がんばりや(努力)+2

めうえのひとにいけんをはっきりいえる？
会对年长的人明确的提出意见么？
1是　2不
・はい→なまいき(自大)+2 ゆうかん(勇敢)+2 ずぶとい(大胆)+1
・いいえ→おくびょう(胆小)+2

とかいといなかどっちがすき？
城市和乡村喜欢哪个？
1城市 2乡村 3哪个都不喜欢
・とかい→さみしがり+2 なまいき(自大)+1
・いなか→おだやか(沉着)+2
・どっちもすき→きまぐれ(浮躁)+2

のこり1コのおまんじゅう。たべようとおもったらともだちにたべられちゃった。
如果正想吃掉最后一个馒头，却被朋友吃掉了，你会...
1没什么 算了　2怒火爆发　3会变得很伤心
・まいっか→おだやか(沉着)+2
・いかりバクハツ！→のんき(慢性)+2 ようき(活泼)+2
・かなしくてなく→さみしがり(寂寞)+1

いっしょうけんめいならべたドミノ。あとひとつでかんせい！がしかし！ゆびがすべってぜんぶたおしてしまった…
费尽全力拼好的骨牌，差最后一块就完成了！BUT，手指滑了一下，全倒了……这时候的您会？
1、大受打击，2、怒发冲冠，3、不要紧重来一次
・ショックでたちなおれない→がんばりや(努力)+2
・いかりバクハツ！→すなお(和气)+1
・もういちどならべはじめる→おだやか(沉着)+2

まわりがさわがしくてもあまりきにならない？
就算附近有些骚乱也完全不在意？
1是　2不
・はい→おだやか(沉着)+2 ずぶとい(大胆)+2 のんき(慢性)+1
・いいえ→せっかち(小气)+1 さみしがり(寂寞)+1

おなかいっぱいのごはんをたべたあとにだいこうぶつのデザートがでてきた！
肚子已经吃饱了，之后有送来了最喜欢的点心！
1就算勉强也吃　2因为会胖，不吃　2吃点心是用别的肚子
・ムリしてでもたべる→せっかち(小气)+2 うっかりや(马虎)+1
・ふとるからやめておく→がんばりや(努力)+1
・デザートはべつばらよん？→のんき(慢性)+2 ようき(活泼)+2

あしたはだいじなテストがある。
明天有重要的考试.
1通宵学习　2总会有办法的　3是么？怎么好象有点热？(怕得出虚汗了)
・てつやでべんきょう→がんばりや(努力)+2
・なんとかなるさ→のんき(慢性)+2
・あら？なんだかねつっぽい？→おくびょう(胆小)+1

レストランでゴハンをたべていたらきゅうにだれもいなくなってしまった。キミどうする？
如果正在饭店吃饭，突然谁都不见了，你怎么做？
1去找店了的人　2不去管 继续吃　3把别人剩下的吃掉
・みせのひとをさがす→すなお(和气)+2
・きにせずたべつづける→ようき(活泼)+2 のんき(慢性)+2
・ほかのひとののこりをいただく→ずぶとい(大胆)+2

きづくとはなうたをうたっていることがよくある？
听到歌曲就随着哼哼的事经常作么？
1是　2不是
・はい→のんき(慢性)+2 ようき(活泼)+2
・いいえ→れいせい(冷静)+1

でんわがかかってきた！キミはどうする？
有电话打过来了，你怎么作？
1迅速的接　2稍微等下再接　3假装不在家不接
・いそいででる→せっかち(小气)+2 さみしがり(寂寞)+2
・ちょっとまってからでる→れいせい(冷静)+1
・いるすする→おくびょう(胆小)+2

むこうでともだちがたのしそうにはなしている。キミは...

朋友在前面愉快的说话。你...
1很在意的样子过去 2不是特别在意 3立起耳朵听
・きになつてよつていく→むじゃき(单纯)+2
・とくにきにしない→さみしがり(寂寞)+2
・ききみみをたてる→おくびょう(胆小)+1

みんなからのちゅうもくをあびるのがすき?
接受大家的关注，喜欢么?
1是 2不
・はい→さみしがり(寂寞)+2 なまいき(自大)+2
・いいえ→がんばりや(努力)+1 おだやか(沉着)+1

なにもないひろいへやでしばらくまつようにいわれた。
在什么也没有的宽广房间里等待会?
1像大人一样等待 2试着找找看有什么
3不明所以的走出去 4在房间的角落盘腿坐下
・おとなしくまつ→すなお(和气)+2
・なにかないかさがしてみる→むじゃき(单纯)+2
・うつかりやそとにでてしまう→うつかりや(马虎)+2
・へやのすみでひざをかかえてすわる→さみしがり(寂寞)+2

イイナとおもつてかつたけどもうつかわなくなつてしまつたモノがたくさんある?
虽然想着"真好啊"就买下来了，但已经不用的东西有很多么?
1有 2没有
・はい→きまぐれ(浮躁)+2 うつかりや(马虎)+1 せつかち(小气)+1
・いいえ→れいせい(冷静)+1

ずっとつづけているしゅみはある?
有一直持续的爱好么?
1有 2没有
・ある→がんばりや(努力)+2
・ない→きまぐれ(浮躁)+2 せつかち(小气)+1

やくそくをドタキャンすることがよくある?
爽约(突然取消约定)的事经常做么?
1有 2没有
・ある→きまぐれ(浮躁)+2 うつかりや(马虎)+2
・ない→おだやか(沉着)+2

けいかくどおりこうどうできるほう?
能像计划一样的行动么?
1能啊 2不怎么能 3没做过计划
・できるヨ!→がんばりや(努力)+2 れいせい(冷静)+1 すなお(和气)+1
・あまりできない→きまぐれ(浮躁)+2 せつかち(小气)+2 うつかりや(马虎)+1
・けいかくはたてない→のんき(慢性)+2

ときにはウソもひつようだとおもう?
是否认为有时说谎也是必要的?
1是 2不是 3自己也不明白
・はい→れいせい(冷静)+2 ずぶとい(大胆)+1
・いいえ→ゆうかん(勇敢)+2
・わからない→すなお(和气)+2

ゆうれいせんをはつけん! なかになにがあるとおもう?
发现幽灵船，你认为里面会有什么?
1有很多财宝 2有很多妖怪 3那船本身就是不存在的
・おたからザクザク!→むじゃき(单纯)+2 ようき(活泼)+2
・オバケがわんさか!→おくびょう(胆小)+1
・ふねじたいがまぼろしだ!→れいせい(冷静)+2

かつためだつたらなんでもアリだとおもう?
如果不能赢的话，你会认为(比赛)有输有赢么
1是那么想 2不那么想
・おもう→れいせい(冷静)+2 なまいき(自大)+2
・おもわない→ゆうかん(勇敢)+2

めのまえでともだちがないている。なんでだとおもう?
朋友在自己眼前不见了，你会怎么想?
1被谁个欺负了 2 一定是摔倒了 3是..自己的错吧
・だれかにいじめられたんだ→せつかち(小气)+2
・きつところんだんだ→せつかち(小气)+2
・じ…じぶんのせいかな?→おくびょう(胆小)+2

ともだちから「シャツうらがえしにきてるよ」といわれた。
听到朋友说“你的衬衫穿反了”的时候，你怎么办?
1怎么办啊 2大笑 3说着“这样也可以吧”蒙混过关
・どうようする→すなお(和气)+2
・おおわらい!→うつかりや(马虎)+2
・イケてるだろ?といつてごまかす→ようき(活泼)+2

よるのおはかにきもだめしにいったらずぶぬれのおんなのひとがたっていた！キミはどうする？

如果去夜晚的墓地做胆量测验，一个阴森的女人突然站起来！你怎么做？

1一个人逃跑　2是人假扮的吧　3装死

・いちもくさんににげだす→おくびょう(胆小)+1

・へんそうしてるんでしょ？→なまいき(自大)+1

・しんだふりをする→うっかりや(马虎)+2

カギをかけわすれてでかけてしまうことがよくある？

您是否曾经有过忘记钥匙挂在哪儿的事呢？

1 有　2没有

・ある→うっかりや(马虎)+2

・ない→れいせい(冷静)+1

ナイショばなしをうっかりやもらしてしまったことがある？

常有不留神或者遗漏的事么？

1有　2没有

・ある→うっかりや(马虎)+2 さみしがり(寂寞)+2

・ない→がんばりや(努力)+1

じゅぎょうちゅうトイレにいきたくなっちゃった。

上课的时候突然想去厕所会？

1举起手后去　2 偷偷的去　3结束之前拼命的忍住

・てをあげてトイレにいく→ゆうかん(勇敢)+2 ずぶとい(大胆)+2

・こっそりトイレにいく→れいせい(冷静)+1

・おわるまでひっしにガマン→おくびょう(胆小)+2

みんなでおしばいをすることになった。どんなやくをやりたい？

大家决定要演节目。你想当什么样的角色？

1主角　2配角　3群众演员

・しゅやく→ずぶとい(大胆)+2

・わきやく→ようき(活泼)+2

・チョイやく→きまぐれ(浮躁)+2

1にちだけしょうみきげんがすぎたケ-キがある。

有个只过了一天保质期的蛋糕.

1没什么吃掉　2有点郁闷不吃　3请谁试下味道

・いいやたべちゃえ→ゆうかん(勇敢)+2 のんき(慢性)+2

・なやんだあげくたべない→おくびょう(胆小)+1 れいせい(冷静)+1

・だれかにあじみしてもらう→ずぶとい(大胆)+2

ともだちのうちでゆうはんをごちそうになった。

朋友在家请你吃饭

1吧唧吧唧的吃　2不需要客气的吃　3把剩下的装在饭盒里带走

・パクパクたべる→わんぱく(淘气)+2

・えんりょしながらたべる→がんばりや(努力)+2

・のこりをタッパーにつめてもらう→ずぶとい(大胆)+2

キミは おとこのコ おんなのコ どっち？

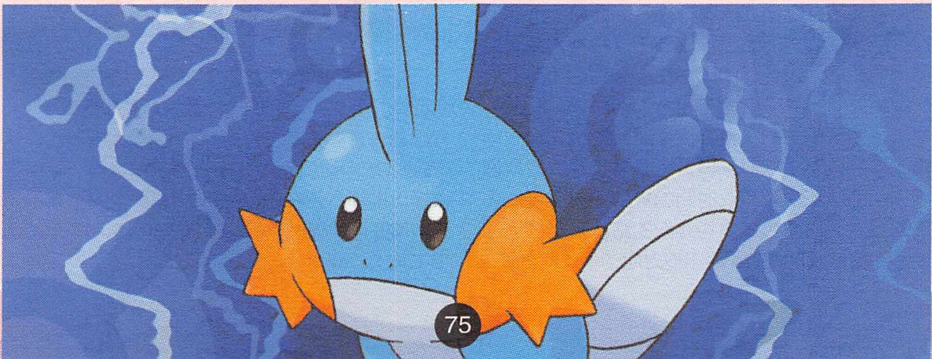
（这个是最后的决定性问题）你是男孩还是女孩？

1男　2女

选择好主角还要选搭档，系统会在可选的搭档中随机选6个PM出来给你选，选搭档PM的时候，如果供选的PM中没有你想要的，只要随便选一个然后点“否”，系统就会再随机选出6个PM给你选，就这么S/L到有你想要的。

选择的主角	日文名	可选搭档	日文名
皮卡丘	ピカチュウ	妙蛙种子，小火龙，杰尼龟，菊草叶，火球鼠，小锯鳄，木守宫，火稚鸡，水跃鱼，嫩苗龟，小火猴，圆企鹅	フシギダネ，ヒトカゲ，ゼニガメ，チコリータ，ヒノアラシ，ワニノコ，キモリ，アチャモ，ミズゴロウ，ナエトル，ヒコザル，ポッタイシ
妙蛙种子	フシギダネ	小火龙，杰尼龟，火球鼠，小锯鳄，火稚鸡，水跃鱼，小火猴，圆企鹅，皮卡丘	ヒトカゲ，ゼニガメ，ヒノアラシ，ワニノコ，アチャモ，ミズゴロウ，ヒコザル，ポッタイシ，ピカチュウ
杰尼龟	ゼニガメ	妙蛙种子，小火龙，菊草叶，火球鼠，木守宫，火稚鸡，嫩苗龟，小火猴，皮卡丘	フシギダネ，ヒトカゲ，チコリータ，ヒノアラシ，キモリ，アチャモ，ナエトル，ヒコザル，ピカチュウ
小火龙	ヒトカゲ	妙蛙种子，杰尼龟，菊草叶，小锯鳄，水跃鱼，木守宫，嫩苗龟，圆企鹅，皮卡丘	フシギダネ，ゼニガメ，チコリータ，ワニノコ，キモリ，ミズゴロウ，ナエトル，ポッタイシ，ピカチュウ

菊草叶	チコリータ	小火龙，杰尼龟，火球鼠，小锯鳄，火稚鸡，水跃鱼，小火猴，圆企鹅，皮卡丘	ヒトカゲ，ゼニガメ，ヒノアラシ，ワニノコ，アチャモ，ミズゴロウ，ヒコザル，ポッタイシ，ピカチュウ
小锯鳄	ワニノコ	妙蛙种子，小火龙，菊草叶，火球鼠，木守宫，火稚鸡，嫩苗龟，小火猴，皮卡丘	フシギダネ，ヒトカゲ，チコリータ，ヒノアラシ，キモリ，アチャモ，ナエトル，ヒコザル，ピカチュウ
火球鼠	ヒノアラシ	妙蛙种子，杰尼龟，菊草叶，小锯鳄，水跃鱼，木守宫，嫩苗龟，圆企鹅，皮卡丘	フシギダネ，ゼニガメ，チコリータ，ワニノコ，キモリ，ミズゴロウ，ナエトル，ポッタイシ，ピカチュウ
木守宫	キモリ	小火龙，杰尼龟，火球鼠，小锯鳄，火稚鸡，水跃鱼，小火猴，圆企鹅，皮卡丘	ヒトカゲ，ゼニガメ，ヒノアラシ，ワニノコ，アチャモ，ミズゴロウ，ヒコザル，ポッタイシ，ピカチュウ
水跃鱼	ミズゴロウ	妙蛙种子，小火龙，菊草叶，火球鼠，木守宫，火稚鸡，树苗龟，小火猴，皮卡丘	フシギダネ，ヒトカゲ，チコリータ，ヒノアラシ，キモリ，アチャモ，ナエトル，ヒコザル，ピカチュウ
火稚鸡	アチャモ	妙蛙种子，杰尼龟，菊草叶，小锯鳄，木守宫，水跃鱼，嫩苗龟，小企鹅，皮卡丘	フシギダネ，ゼニガメ，チコリータ，ワニノコ，キモリ，ミズゴロウ，ナエトル，ポッタイシ，ピカチュウ
嫩苗龟	ナエトル	小火龙，杰尼龟，火球鼠，小锯鳄，火稚鸡，水跃鱼，小火猴，圆企鹅，皮卡丘	ヒトカゲ，ゼニガメ，ヒノアラシ，ワニノコ，アチャモ，ミズゴロウ，ヒコザル，ポッタイシ，ピカチュウ
圆企鹅	ポッタイシ	妙蛙种子，小火龙，菊草叶，火球鼠，木守宫，火稚鸡，树苗龟，小火猴，皮卡丘	フシギダネ，ヒトカゲ，チコリータ，ヒノアラシ，キモリ，アチャモ，ナエトル，ヒコザル，ピカチュウ
小火猴	ヒコザル	妙蛙种子，杰尼龟，菊草叶，小锯鳄，木守宫，水跃鱼，树苗龟，圆企鹅，皮卡丘	フシギダネ，ゼニガメ，チコリータ，ワニノコ，キモリ，ミズゴロウ，ナエトル，ポッタイシ，ピカチュウ
向尾猫	エネコ	妙蛙种子，小火龙，杰尼龟，菊草叶，火球鼠，小锯鳄，木守宫，火稚鸡，水跃鱼，嫩苗龟，小火猴，圆企鹅，皮卡丘	フシギダネ，ヒトカゲ，ゼニガメ，チコリータ，ヒノアラシ，ワニノコ，キモリ，アチャモ，ミズゴロウ，ナエトル，ヒコザル，ポッタイシ，ピカチュウ
刚比	ゴンベ	妙蛙种子，小火龙，杰尼龟，菊草叶，火球鼠，小锯鳄，木守宫，火稚鸡，水跃鱼，嫩苗龟，小火猴，圆企鹅	フシギダネ，ヒトカゲ，ゼニガメ，チコリータ，ヒノアラシ，ワニノコ，キモリ，アチャモ，ミズゴロウ，ナエトル，ヒコザル，ポッタイシ
喵喵	ニャース	妙蛙种子，小火龙，杰尼龟，菊草叶，火球鼠，小锯鳄，木守宫，火稚鸡，水跃鱼，嫩苗龟，小火猴，圆企鹅	フシギダネ，ヒトカゲ，ゼニガメ，チコリータ，ヒノアラシ，ワニノコ，キモリ，アチャモ，ミズゴロウ，ナエトル，ヒコザル，ポッタイシ





口袋妖怪探险队内存修改技巧图解教程

文/度生

首先说明的是，修改是作为一种学问出现在现在这个游戏繁多的世界里，而不是作为一种破坏游戏规则手段出现在这个世界里。人类的时间是有限的，所以人不应该把过多的精力放在游戏里，除非他以游戏为职业，非职业的人如果为了看看某些游戏的画面和剧情等而花大量时间在玩游戏的话，那他就是在被游戏玩而不是玩游戏，因此为了缩短游戏时间而出现了修改器。修改器只是为了缩短游戏时间而诞生的，不是为了获取荣耀或者金钱而诞生的。有些人为了在别人面前炫耀自己在游戏里的强大就动用修改器这个工具，把普通东西变为终极武器还有把自己的等级和相关数值调到最大之后在别人面前炫耀进而提升自己在别人面前的形象；有些人为了赚取黑心钱而对网络游戏下手，解码后修改网络信息包里的数据之后再传回服务器使服务器误认为这个信息包里的数据是正确的数据，然后服务器会根据信息包里的数据把此人在网络里所扮演的角色相对应的物品增加后，之后此人就把因修改而得到的物品换取现实世界里的金钱。刚才的这两种人我只能鄙视他们，因为他们的出现使那些靠自己努力而获取相关回报的游戏者认为修改器是邪恶的工具，是破坏游戏规则的工具。我希望借此机会说一句修改器在我手里的时候只是一个写攻略、道具说明使用范围和缩短游戏时间的辅助工具而已，因此修改对我而言是技术与知识的结晶，是为了帮助还在被游戏玩弄的人而出现对应的修改器。废话不多说，现在正式进入教学。（本文采用了多种方式寻找和修改游戏数值，所以更多的是为了让大家掌握修改的方法，而不是教大家修改某个游戏，修改某个游戏用金手指就够了）

修改游戏前必须有心理准备：没有耐心的不行，没有观察力的不行，不会备份的不行。

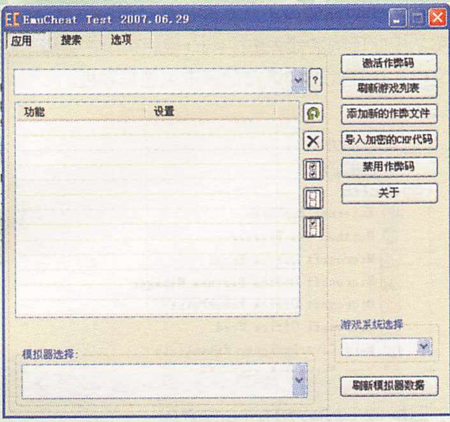
准备工作，修改器用EC07.06.29这个版本，模拟器用支持BIOS启动NO$GBA 2.4B 简单汉化版，而游戏则是用1399 – 口袋妖怪不可思议的迷宫 – 暗之探险队（J），图片抓取工具用东方抓图英雄1.0（用于抓取内存数据以便与改变后的数据做对比。我是以制作cht文件为主，正式进入修改。

改金钱（直接查找）

为了更好控制金钱的多少我选择在银行存款和取款。



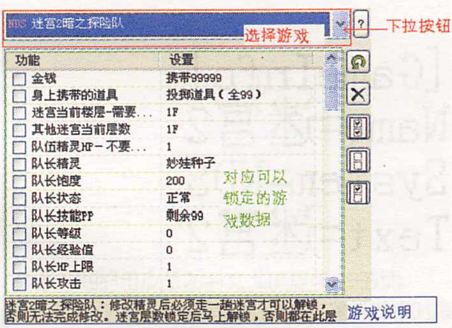
此图中表示存款为99999，而手上拿的钱为964。我选择改手上的，打开EC（因为从新版的EC开始，它必须先开模拟器进行游戏后才可以打开EC，这样EC才能自动识别内存中开启的模拟器，所以不会像以前版本那样可以先开EC后再开模拟器的方式不再适用于新版的EC。）言归正传，打开EC选择下方的“模拟器选择”：



使用的模拟器和其版本号将会显示此处！

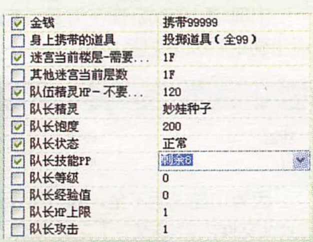


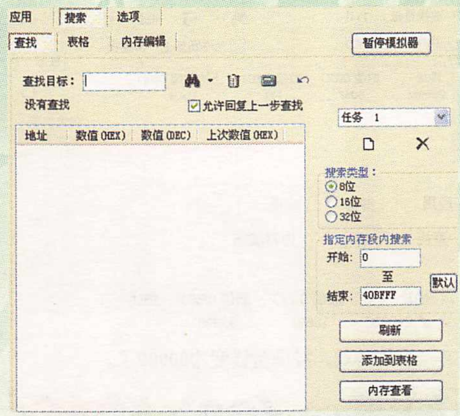
这样才可以在下拉菜单选择相对应的游戏，下方的列表框就显示可以锁定的栏目，列表框下方有时会显示该游戏对应的说明。



而右下方的“刷新模拟器数据“则是对该模拟器可执行游戏类型的筛选。打钩的为需要锁定的项目，不打钩的为不需要锁定的项目。

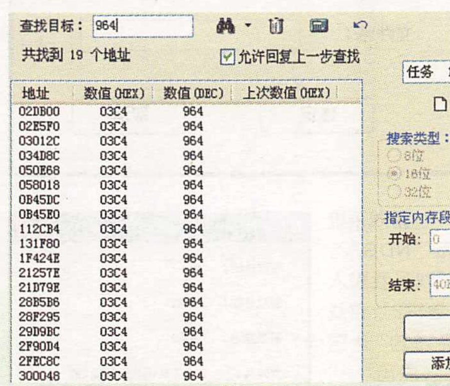
设置列为下拉式选择方式，此处为对应功能的选择，如图中的“投掷道具(全99)”，但此版面为制作的作弊文件“应用”栏，而修改用到的为搜索栏。





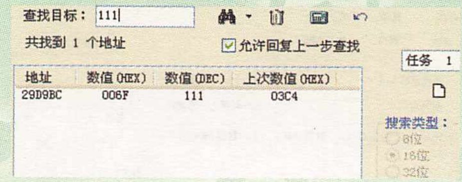
“搜索类型”表示将要搜索的类型，8位代表2进制的8位，例如2进制的11111111变为16进制就是FF；16位代表2进制的16位，例如2进制的1111111111111111变为16进制就是FFFF。此栏目如果正确的选择可减少查找范围。修改器当中的内存显示的都是16进制的数据，而物理内存的数据为2进制的。

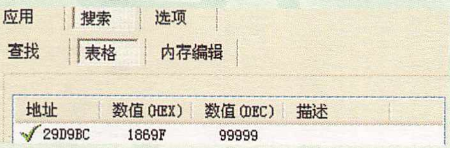
因为要改金钱，所以金钱搜索类型通常选择16位比选8位的较快，所以搜索类型为16位，接着在“查找目标”输入964（因为查找方便，修改器搜索栏都会是十进制的，无需担心转换进制问题），跟着按回车键或者按目标栏右方的望远镜图标，之后显示。



虽然目标只有19个地址，还还得缩小范围，回到游戏改变金钱为111，接着输入111回车，

只有一个地址。鼠标双击此地址出现一个对话框，把数值111改为99999后按“确定”。此时在表格处就会出现：

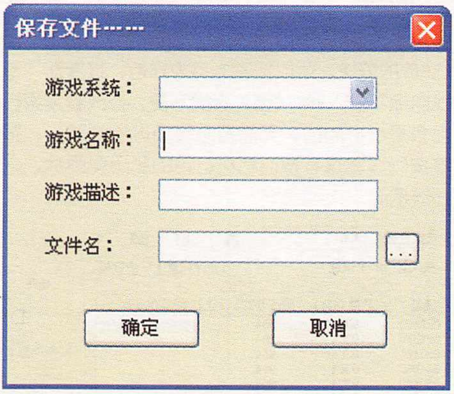


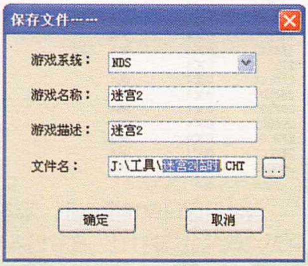


回到游戏，发现金钱变为99999了。



如果此时想将此地址保存起来的话就选择菜单中的“保存为CHT文件”，因为cht文件可以用记事本打开进行编辑，而chf为加密的文件。当然也可以选择“保存为临时文件”，而我选择“保存为CHT文件”，之后出现对话框：





游戏系统选“NDS”，游戏名我输入"迷宫2"，游戏描述为"迷宫2"，点击"…"图标，出现另存为的对话框，选择目标文件，如同，选择目标文件夹，文件名输入“迷宫2临时”之后点击保存。

点击“确定”后才会生成“迷宫2临时.cht”文件。此时右键点击此文件选择“打开方式”（如果不见此项的话须先按住shift键后再用右键点击此文件），在此图中选择记事本或者写字板。

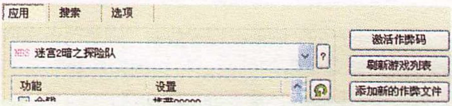


钩选“始终使用选择的程序打开这种文件”，下次双击此文件就会自动以记事本方式打开了。或者先打开空的记事本，然后把生成的文件用鼠标拖入记事本中也能打开。用记事本打开后就是

```
[]
ON=29D9BC,9F,86,1

[GameInfo]
Name=迷宫2
System=NDS
Text=迷宫2
```

而在EC中添加此文件的是点击"应用"选择"添加新的作弊文件"。



出现"添加完成！现在需要刷新游戏列表吗？"点击确定后EC将刷新列表。



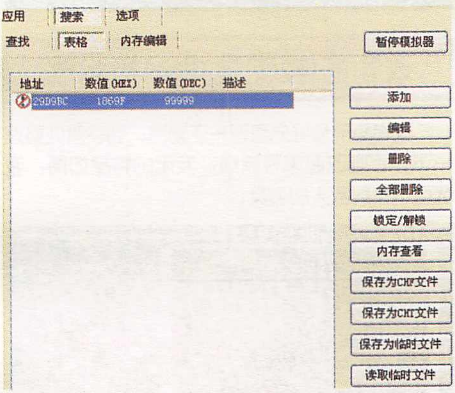
因为功能说明不全，须进行手动修改，把刚才的cht文件内容修改一下之后保存。

再把修改保存后的文件添加到EC里。

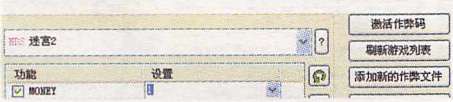
```
[MONEY]
99999=29D9BC,9F,86,1
1=29D9BC,1,0,0

[GameInfo]
Name=迷宫2
System=NDS
Text=迷宫2.临时文件
```

回到搜索－>列表栏把刚才锁定的数据解锁，选择该数据，点击右边的“锁定/解锁”按钮，地址前面的图标由“打勾”图标变为“红色禁止的感叹号”图标才算是解除锁定状态。



回到应用栏，先把MONEY选项前打钩，选择“99999”改为“1”后点击“激活作弊码”。



回到游戏当中，金钱由99999变为1，这样一个简单的cht文件就会完成。

入门的cht编译者可能会问99999和1的写法当中为什么会有"0"？那我就把文件

```
[MONEY]
99999=29D9BC,9F,86,1
1=29D9BC,1,0,0

[GameInfo]
Name=迷宫2
System=NDS
Text=迷宫2.临时文件
```

改一下，让你看一下有"0"和无“0”的效果再说明。

```
[MONEY]
99999=29D9BC,9F,86,1
1=29D9BC,1,0,0

[GameInfo]
Name=迷宫2
System=NDS
Text=迷宫2.临时文件
```

把上面的文件保存后添加到EC里，刷新后把金钱锁定为99999，看一下游戏当中的显示无变化。

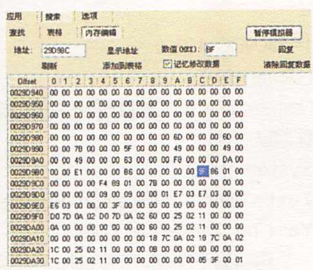


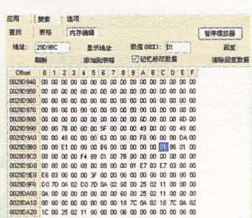
之后把金钱改为1，再锁定



为什么金钱不是1？那是因为先把金钱锁定了99999之后，打开地址的内存显示

在EC的搜索栏里查找和表格的右边都有“内存查看按钮”，鼠标选中需锁定的地址后点击此按钮就可以查看地址情况，或者直接选择“内存编辑”，在地址栏处输入需查看的地址，





从上图看出从29D9BC开始，地址显示为9F,86,01,回到应用栏把99999改为1后地址变为01,86,01,如图

这就是我刚才的文件要有“0”的重要性了，就是为了把刚才锁定的数据清零。这个是cht入门必须知道的。从此次修改看出逗号后面的数值比

前面的大，这也是入门必须知道的。

```
[MONEY]
99999=29D9BC,9F,86,1
1=29D9BC,1,0,0

[GameInfo]
Name=迷宫2
System=NDS
Text=迷宫2,临时文件
```

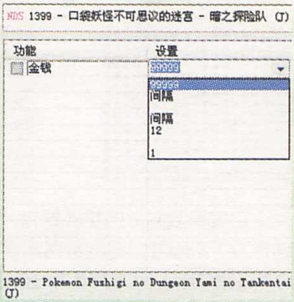
而为什么金钱最大为99999，而不是其他呢？因为迷宫2在存钱时显示的最大位数为5位，所以我用99999，而银行里的钱则可以改大一点。

刚才简单的EC文件你看懂了吗？没看懂就把下面的内容保存为cht文件后添加到EC里看看就知道了！

```
[金钱]
99999=29D9BC,9F,86,1
间隔=
=29D9BC,98,d3,0
12=
=
1=29D9BC,1,0,0
[GameInfo]
Name=1399 – 口袋妖怪不可思议的迷宫 – 暗之探险队 (J)
System=NDS
Text=1399 – Pokemon Fushigi no Dungeon Yami no Tankentai (J)
```

再看看下图和之前的对比一下就知道每一行代表什么意思了。

"间隔="这只是作为间隔用的，不会实际把数据给改了，因为后面即没有地址也没有数值。



"=29D9BC,98,d3,0"这种写法可以改变数据，只是缺少名称而已，因为等号后面有地址和数值。

"12="这种写法和"间隔="一样无实际修改功能，"="只是加一个空行而已。

"System=NDS"代表此cht文件是对应NDS游戏系统的游戏。

改楼层的方法和改金钱的方法一样就不多说了，楼层显示在屏幕的左上角。

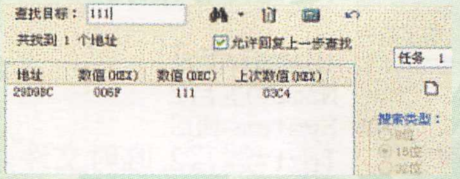


改物品(模糊查找,间接修改)

改物品前最好先整理一下物品，到袋兽处整理一下，否则改起来很麻烦。我用的物品如图：我选可以投射敌人的道具：



接着回到搜索栏，如果有搜索任务的，就按一下"垃圾箱"按钮对刚才搜索任务进行清空，或者按"新建"按钮新建一个任务进行搜索，如果选择新建任务进行搜索的话就可以同时对不同任务同时进行修改了。



上图中下拉菜单为任务选择，“空白文档”图标为新建任务，“叉号”按钮把当前任务删除掉。我选择清空当前任务重新搜索。

在输入栏输入24（因为投射物品有24个）进行查找，结果共查到1881个地址。

查找目标： 24

共找到 1881 个地址

回到游戏把投射物品投射出去后，剩下23个，再输入23搜索，

查找目标：23

共找到 1 个地址　　☑ 允许回复上一

地址	数值(HEX)	数值(DEC)	上次数值(H
29C7A0	0017	23	0018

找到 唯一一个地址。点击一下此地址，再点击一下右下角的

“内存查看”进入“内存编辑”，看一下内存情况。还有，每当游戏有数据变化时，记得按一下“内存编辑”当中搜索地址栏下面的“刷新”按钮，内存显示才会刷新数据！

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0029C730	40	00	00	00	01	00	00	00	00	00	00	00	02	00	00	00
0029C740	03	00	00	00	00	00	00	00	01	00	00	00	02	00	00	00
0029C750	03	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C760	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C770	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C780	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01	00	00	00
0029C790	6D	00	01	00	00	00	6D	00	01	00	00	00	78	00	01	00
0029C7A0	17	00	02	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C7B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C7C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C7D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C7E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C7F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C800	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C810	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C820	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

图中的17为十进制23的16进制写法。请观察一下17附近的数据，如果看不出来就结合物品栏看。

如果还看不出来不用急，回到游戏当中，把前面三个物品放在地上后再回来看内存情况就清楚了。

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0029C730	40	00	00	00	01	00	00	00	00	00	00	00	02	00	00	00
0029C740	03	00	00	00	00	00	00	00	01	00	00	00	02	00	00	00
0029C750	03	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C760	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C770	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C780	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01	00	17	00
0029C790	02	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C7A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C7B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C7C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C7D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C7E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C7F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C800	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C810	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0029C820	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

注意到内存变化没有？还看不到的话我再改动一下



Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0029C780	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01	00	17	00
0029C790	02	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00



Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0029C780	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01	00	17	00
0029C790	02	00	01	00	00	00	78	00	00	00	00	00	00	00	00	00

效果很明显吧！游戏中的物品地址由29C78C开始，格式为“01 00 XX 00 YY YY”

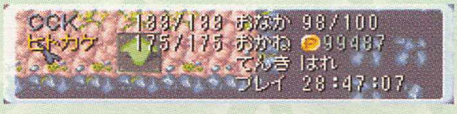
01表示激活物品，XX表示投射物品的数量，其他物品此项默认为00，就算是10，其他物品一样是1。

YYYY为物品对应代码，空缺的为无效果物品。假如你想加一个物品清空功能，只需写“清空=29C78C-29C8BF,0”这个只有在新版的EC才支持的格式，表示从29C78C到29C8BF的地址数据都为0。

改精灵的相关数值(直接查找,间接修改)

查看饱度，知道当前饱度为99，首先按查找金钱的方式找，在查找目标栏输入99而搜索类型选默认的8位后按查找（金钱、经验值和物品以外的数据一般选8位进行查找），但饱度改变时输入98进

行查找，结果竟然是“找到0个地址”！



不要灰心，继续游戏，那就改改经验值吧，等饱度下降到一定数值再回来改饱度吧！把查找任务清空,查看一下精灵的相关数值 LV：12；获得经



验值：5873,还需经验值：1275；剩余HP：133,HP上限：133；攻击：122；防御：118；魔攻：122；魔防：118。只要把敌人打掉就可以获得经验值那就改经验值吧。在任务栏输入5873，类型选16位（因为2进制8位的最大值为十进制的255，既是16进制的FF，5873比255大，所以我选16位，也就是16进制的FFFF）按查找,结果是多个：

查找目标：5873

共找到 10 个地址

地址	数值(HEX)	数值(DE
08B588	16F1	5873
152E9D	16F1	5873
165CBC	16F1	5873
1722A1	16F1	5873
1722A5	16F1	5873
1722A9	16F1	5873
1722AD	16F1	5873
1722B1	16F1	5873
1B53A0	16F1	5873
401CEC	16F1	5873

继续游戏找电脑PK，数值变动为5879，继续找5879，结果为三个，

查找目标：5879

共找到 3 个地址　　允许回复_

地址	数值(HEX)	数值(DEC)	上次数值
165CBC	16F7	5879	16F1
1B53A0	16F7	5879	16F1
401CEC	16F7	5879	16F1

再PK，数值为5884，再找5884,结果还是3个，范围没有缩小！分别把这三个地址的数值改为300,400，500并且锁定。

查找　表格　内存编辑

地址	数值(HEX)	数值(DE
✓ 165CBC	12C	300
✓ 1B53A0	190	400
✓ 401CEC	1F4	500

回到游戏当中，



很明显地址为1B53A0才是要找的地址，剩下的就是编写相应的经验值表达式了。这时进入此地址的内存编辑模式看看，下图中蓝色地址为经验值地址。

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
001B5380	00	00	00	00	00	40	AC	01	AC	01	00	01	00	00	0C	00
001B5390	01	00	85	00	85	00	00	00	00	00	00	00	7A	7A	76	76
001B53A0	FC	16	00	00	0A	00	0A	00	0A	00	0A	00	0A	00	0A	00
001B53B0	00	00	00	00	00	01	00	00	00	01	00	00	00	01	00	00
001B53C0	00	01	00	00	11	00	10	00	A2	00	1B	00	03	00	00	00
001B53D0	05	00	18	00	00	00	00	00	00	00	FF	FF	FF	FF	03	00
001B53E0	10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	09	00	17	00	08	00
001B53F0	18	00	07	00	19	00	06	00	19	00	00	00	00	00	00	00
001B5400	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	06	00	19	00
001B5410	0C	00	C0	01	00	00	00	00	00	00	00	00	0C	00	C0	01
001B5420	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
001B5430	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
001B5440	00	00	00	00	00	00	00	00	22	00	00	00	00	00	00	00
001B5450	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
001B5460	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
001B5470	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

经验值前面的7A,7A，76，76是什么意思呢？首先用鼠标双击一下这些地址，是否发现这些地址的排列跟我前面所列的某些数据一样呢？那就试一下，鼠标点击一下地址1B539C的7A，按键盘上的“F”键，多按几下，直到改为下图红色部分。

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
001B5380	00	00	00	00	00	40	AC	01	AC	01	00	01	00	00	0C	00
001B5390	01	00	85	00	85	00	00	00	00	00	00	00	FF	FF	FF	FF
001B53A0	FC	16	00	00	0A	00	0A	00	0A	00	0A	00	0A	00	0A	00



回到游戏查看精灵状态，现攻击、防御、魔攻、魔防都变为255了，这样就明白了吧，又是一轮表达式编写。

找等级，HP的方法相同。如果不知道进制转换的话，windows系统自带一个计算器，就可以进行十进制和16进制之间转换，开始－运行－输入“calc”回车就可以打开计算器，计算器有标准型和科学型两种，在工具栏选“查看”后就可以进行这两种型的转换，进制转换当然要用科学型的计算器了。计算器默认的是十进制计算，输入一个数后点击“十进制”当中对应想转换的进制就可以了。随便说一下计算器中16进制数变成游戏当中的16进制数的方法。例如：计算器显示为A3692时，内存显示为92 36 0A。计算器是越前面的数值越大,而内存中的数值是越后面的数值越大。

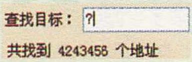
下图中红色部分为HP，等级，攻防等所需修改的地址。

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
001B5380	00	00	00	00	00	40	AC	01	AC	01	00	01	00	00	1C	00
001B5390	01	00	10	00	20	00	00	00	00	00	00	00	FF	FF	FF	FF

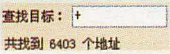
接着改一下其他的内存地址，首先还是改饱度，因为经过走迷宫和PK，饱度下降到差不多吧，那看看饱度，



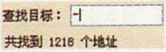
这时先把搜索任务清空一下，输入“?”号进行搜索（问号表示你不知道你所要搜索的数据），查找结果就是



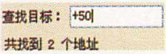
，接着吃一个苹果，饱度就会增加，此时在输入栏输入“+”进行搜索（加号表示要



搜索的数据比刚才搜索的数据大），结果 进行逛迷宫饱度减少，此时搜索栏输入“－”（减号表示要搜索的数据比刚才搜索的数据要

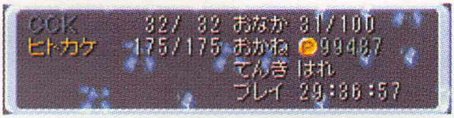


小）， 结果 ，竟然知道吃苹果会恢复50点饱度，那就试试加＋50吧，吃一个苹果，搜索栏输入“+50”



只有两个地址！（如果地址众多，那就点击搜索栏右边的按钮，这个按钮会返回上一次搜索的结果，之后走迷宫，当饱度减少时输入“－”来进行搜索，直到找到20个地址以内再锁定试试，虽然搜索过程漫长，这也是找数据的方法）很好，分别把这两个地址锁定为30、70，看看有无变化，回到游戏发现：

地址	数值(HEX)	数值(D
✓ 29FB04	46	70
✓ 1B54C2	1E	30



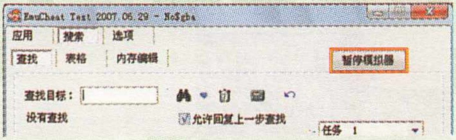
为什么锁的数据是30，而显示的为31呢？原来迷宫2里饱度为1时就开始减血，而此游戏当中关于饱度的判断应该为当饱度内存地址数据等于0时就开始减血，所以刚才用搜索金钱的方法不适用

改游戏时间(模糊查找,观察修改)

用此方法来查找游戏时间地址，游戏时间为29小时：49分：19秒，通



常游戏是以秒数的多少来记录的，而时间会不停地进行累加秒数，所以上面的时间用十进制数表示为107359，16进制数为1A35F，而在内存中后面的数比前面大，于是在内存当中显示的应该是5F A3 01，在查找数据前先把模拟器暂停，这样就有助于查找因时间而不停地改变的数据。而新版的EC刚好有这个功能，在搜索栏的右上角就有这一个按钮：



在查找前先按一下这个按钮就会变成“运行模拟器”，此时在查找列表中逐个地址看与此数较大一点的数。

查找目标：+

共找到 13 个地址 ✓允许回复

地址	数值(HEX)	数值(DEC)	上次数值
0A7325	BC	188	BA
0A7329	B7	183	B3
0A732D	B7	183	B3
0A7331	B7	183	B3
0A733D	55	85	54
0AC469	B7	183	B3
165D89	39	57	38
29C3C9	B7	183	B3
29C419	B7	183	B3
2A442C	D1	209	CC
2B6BDD	B7	183	B3
3738DD	9E	158	9D
3FFC3D	B7	183	B3

逐个把地址数据改为00 00 00，修改完首先要按一下“运行模拟器”按钮再回到游戏，如果游戏显示只有秒数的话就表示此地址为时间地址。可能有些游戏不是以秒数来作为时间进行累加计算的，那就要看看你的运气和推断能力了！

改第三只精灵和第四只精灵(数值试验法)

改精灵之前必须知道精灵的代码值，因为有些游戏的代码值并不是按此游戏中显示的顺序一样，此迷宫就是一个例子，在图鉴里字母怪兽（安侬）只占一个位置，但在游戏数据库里每一个字母怪兽（安侬）都各自独立地占据一个位置。那怎么

知道精灵确切的数据代码呢？那就要回过头看看前面的修改了！

首先准备要改的精灵和备用的精灵（就是四个精灵）走第一个迷宫(因为迷宫层数少且敌人弱)。为什么要用到第三只精灵和第四只精灵呢？在这先卖个关子！

用改经验值的方法找到第三只精灵和第四只精灵的经验值地址，此时可得同时查找两只精灵的经验值，这样就快很多，方法不再讲了！



→ 对应数据→

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
001B57E0	00	00	00	00	00	00	3C	00	3C	00	00	00	00	00	0B	02
001B57F0	CC	01	24	00	24	00	00	00	00	00	00	00	15	14	0E	0E

首先先对HP附近的地址观察一下，看到3C了吗，为什么选3C，因为它是相对其他地址在最前面的，通常最前面的地址代表此精灵代码，而且16进制的3C表示10进制的60，而60刚好是蚊香蝌蚪的图鉴顺序代码。那我现在就拿这两个3C改一下

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
001B57E0	00	00	00	00	00	00	96	00	9E	01	00	00	00	00	0B	02
001B57F0	CC	01	24	00	24	00	00	00	00	00	00	00	15	14	0E	0E

为什么不把两个改成相同的数据呢？那是因为要识别这两个地址的缘故，这个也是修改入门必须知道的！回到游戏看一下，竟然没有效果，还是原来的4只PM！难道错了？不管，与第三只精灵对话看一下，



对话图片改成海牙皇了，成功了一半，继续走迷宫看看。

来到第二层，发现精灵没有改变，而对应数据又自动回复了……

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
001B57E0	00	00	00	00	00	00	3C	00	3C	00

为什么刚刚改的数据又变回去呢？难道换层会重新把内存数据刷新？那就把数据锁定后继续走迷宫看看结果！

地址	数值(HEX)	数值(DEC)
✓ 1B57E6	96	150
✓ 1B57E8	19E	414

锁定的方法是直接双击该地址的数据就会出现锁定数据的窗口。之后走迷宫，发现还是没有改变！难道失败了？回到迷宫入口处一看，仍是原来的4只PM，此方法以失败告终！

但是此方法是知道精灵对应代码的直接方法！知道找代码的方法后再试试其它的方法。

现在用换精灵的方法试试！去找风铃铃，不过换之前首先要把第三只精灵搜索一下，在EC搜索栏输入60，搜索 查找目标：60 类型选16位后搜索 1171 共找到 1171 个地址 个地址，太多了，换一下第三位的精灵，再搜索187（毽子草代码）

查找目标：187

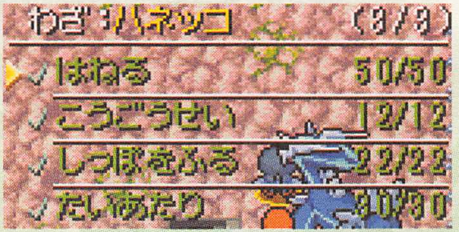
共找到 2 个地址　　☑ 允许回复上一步

地址	数值(HEX)	数值(DEC)	上次数值(HEX)
117A32	00BB	187	003C
2AEFF8	00BB	187	003C

这次才两个地址，那就老方法－试。分别把这两个地址的数值锁定为414和415，

地址	数值(HEX)	数值(DEC)
✓ 117A32	19E	414
✓ 2AEFF8	19F	415

，走迷宫看看， 古拉顿终于出来了！其地址也一并出来了！那继续走迷宫看看效果，发现古拉顿不见了而毽子草又出来了，难道这样改又不行吗？继续游戏看看！来到迷宫入口处一看，还是古拉顿，成功了！如果不信那就再改改试试，数值为525，结果钻石兽也出来了，这回相信了吧！可是此方法改出来的只能算是半成品，解一下渴。不能算真正的改。



因为招式和名字都没改，虽然可以再到内存修改里找到相关地址改回来，但此方法有时太繁琐，因为每个名字对应一个代码，而一个名字又由多个地址组成，而招式则可以通过升级学到，但等级高就要再把等级地址数值改一下。所以此方法只能治标而不能治本。

改第一只精灵和第二只精灵(推理算法)

把两个主角精灵改了！在未通过二周目前两个主角精灵是不能换的，现在我尝试把他给换了！

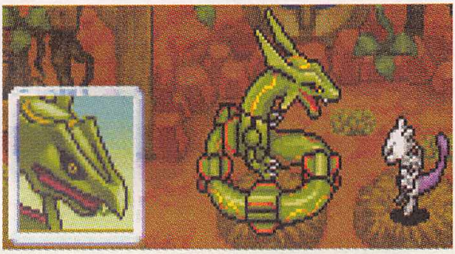
方法：

首先找到第三只精灵和第四只精灵的地址(方法不重复)第三只精灵2AEFF8和第四只精灵2AF060。

16进制算法：2AF060－2AEFF8＝68。第三只精灵和第四只精灵地址相差68，正常来讲第二只精灵和第三只精灵地址差值应该也是68，那2AEFF8－68＝2AEF90，那2AEF90因是第二只精灵地址了。同样2AEF90－68＝2AEF28为第一只精灵地址，这只是推理出来的，要验证一下。在刚才搜索的结果里双击其中一个地址：把蓝色部分地址2AEF90改

地址	数值(HEX)	数值(DEC)	上次数值
117A32	00BB	187	003C
2AEFF8	00BB	187	003C

成416，锁定后走一趟迷宫看看，修改成功！此游戏是即时算法，主角改了也不会卡机（但最好还是改回16个主角之一）。



改精灵名字(寻地址推理试验法)

从前面的图片可以知道我队长精灵的名字是CCK，而代表名字的地址应该就是前面两个数值相等，而第三地址数值应该比前面的地址大8，根据这个规则先到队长相关地址那里找找有无类似的地址。先找精灵HP附近地址

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1B5380	00	00	00	00	00	00	AC	01	AC	01	00	01	00	00	0F	00
1B5390	CC	01	5C	00	5C	00	00	00	00	00	00	00	4D	4E	4A	4A
1B53A0	CD	4A	00	00	0A	00	0A	00	0A	00	0A	00	0A	00	0A	00
1B53B0	00	00	00	00	00	01	00	00	00	01	00	00	00	01	00	00
1B53C0	00	01	00	00	09	00	0E	00	A2	00	00	00	00	00	00	00
1B53D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FF	FF	FF	FF	03	00
1B53E0	10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	10	00	03	00	10	00
1B53F0	03	00	10	00	03	00	10	00	03	00	00	00	00	00	00	00
1B5400	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	10	00	03	00
1B5410	0C	00	C0	01	00	00	00	00	00	00	00	00	0C	00	C0	01
1B5420	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
1B5430	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
1B5440	00	00	00	00	00	00	00	00	22	00	00	00	00	00	00	00

对于此游戏代表名字的地址最多是4位16进制数，按我设定的规则找不到，难道名字的地址不在这？那其它地方的地址呢？刚才还有一个有关于队长精灵数值但与这些地址相比之下是比较远的就是组队精灵时的地址。那我就到那里再找找看看！

好像找到了，可是有点不对？3D－2D=16，哦！大小写的话就对了，那改改试试！

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2AEF10	00	00	00	00	1C	EF	2A	02	00	00	00	00	03	00	01	0F
2AEF20	A2	00	CC	01	00	00	00	00	AC	01	5C	00	5C	00	4D	4E
2AEF30	4A	4A	00	00	CD	4A	00	00	05	00	00	00	9A	00	1E	00
2AEF40	05	00	00	00	E2	00	0C	00	15	00	00	00	10	00	0C	00
2AEF50	05	00	00	00	AE	00	1A	00	00	00	00	00	00	00	00	00
2AEF60	64	00	00	00	64	00	00	00	0C	00	C0	01	00	00	00	00
2AEF70	00	00	00	00	00	00	09	00	0E	00	2D	2D	3D	00	7F	00
2AEF80	00	00	00	00	03	00	00	0F	A3	00	CC	01	01	00	01	00

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2AEF70	00	00	00	00	00	00	09	00	0E	00	01	10	20	30	40	50
2AEF80	60	70	80	90	03	00	00	0F	A3	00	CC	01	01	00	01	00

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2AEF70	00	00	00	00	00	00	09	00	0E	00	00	1D	2D	30	4F	50
2AEF80	60	70	80	90	03	00	00	0F	A3	00	CC	01	01	00	01	00

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2AEF70	00	00	00	00	00	00	09	00	0E	00	01	10	20	30	40	50
2AEF80	60	00	00	00	03	00	00	0F	A3	00	CC	01	01	00	01	00

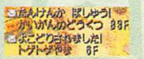


找到了，为了作对比我试了三种情况。该怎么改名字很明显吧！

改任务(模糊查找,观察地址和试验地址)

上面的修改是半成品，而下面的改精灵则是实实在在地改精灵，但有卡机的可能性，改前先备份存档！

改之前先做一下准备，第二封信函为礼物处是???的， 而不是地址为问号的。

第一封信函就随便。，准备好就可以开始修改了！

首先是拿到任务函，，在搜索栏输入“?”类型选8位进行搜索，我一共找到4243456个地址，地址太多了，回到游戏走几步但信件先不要打开，之后回到搜索栏输入“=”进行搜索，共找到4236195个，地址还是太多，打开邮件之后用“!”搜索共找到14560个地址，走几步用“=”搜索，共找到6083个地址，关闭信函，用“!”搜索，共找到72个地址。此方式重复到剩下的地址不能再减少为止

查找目标：!

共找到 1 个地址　　允许回复

地址	数值(HEX)	数值(DEC)	上次数值
2B0C20	04	4	05

终于找到唯一一个地址。看内存情况（如下图）并记录。

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
002B0BB0	51	00	03	00	45	00	00	00	0D	00	00	00	00	00	00	00
002B0BC0	04	02	00	00	07	0C	00	00	4B	5A	C1	00	E4	02	27	04
002B0BD0	6E	00	01	00	28	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
002B0BE0	00	08	00	00	06	07	00	00	0F	AA	13	00	21	00	0D	00
002B0BF0	4A	01	02	00	0A	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
002B0C00	00	00	00	00	06	07	00	00	EF	07	F5	00	21	00	21	00
002B0C10	54	00	02	00	E1	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
002B0C20	04	03	00	00	01	03	00	00	5D	CD	8A	00	42	00	42	00
002B0C30	46	01	06	00	42	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
002B0C40	04	09	00	00	04	06	00	00	D0	EE	F3	00	B0	02	8E	02
002B0C50	28	00	06	00	B0	02	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
002B0C60	00	03	03	00	FF	00	00	00	DD	B1	CE	00	1D	00	1D	00
002B0C70	57	00	00	00	49	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
002B0C80	00	03	03	00	FF	00	00	00	91	8F	48	00	6A	01	6A	01
002B0C90	63	00	00	00	1C	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
002B0CA0	00	03	03	00	FF	00	00	00	F0	B3	C4	00	4D	04	4D	04

把第一封信函扔掉用，用第二封信函，看一下内存地址数据变化，特别注意2B0C20附近情况。

002B0C20	04	03	00	00	01	03	00	00	5D	CD	8A	00	42	00	42	00
002B0C30	46	01	06	00	42	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
002B0C40	04	09	00	00	04	06	00	00	D0	EE	F3	00	B0	02	8E	02
002B0C50	28	00	06	00	B0	02	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

002B0C20	04	09	00	00	04	06	00	00	D0	EE	F3	00	B0	02	8E	02
002B0C30	28	00	06	00	B0	02	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
002B0C40	00	09	00	00	04	06	00	00	D0	EE	F3	00	B0	02	8E	02
002B0C50	28	00	06	00	B0	02	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

发现信函数据地址的移动了吧，接着就是试地址。因为这个游戏的任务一但完成就不能做第二次了，就算做了而电脑不会再把精灵给你了！接着进入任务模式



当上屏出现移动画面时就要把模拟器暂停，接着进入内存修改

2B0C20	04	03	00	00	01	03	00	00	5D	CD	8A	00	9E	01	9F	01
2B0C30	46	01	06	00	A0	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

为什么把上述地址改了？因为此图告诉我有三个数据是一样的，而此任务一结束就会有精灵加入，所以我先试这三个地址。

002B0C20	04	03	00	00	01	03	00	00	5D	CD	8A	00	42	00	42	00
002B0C30	46	01	06	00	42	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

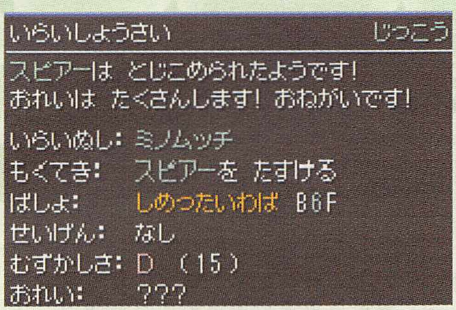
按“运行模拟器”，进入迷宫里，发现海牙皇加入，继续游戏把任务完成，原来2B0C2C是此任务雇主地址，接着有精灵加入



到风铃铃处看看



天空龙呀！那2B0C34就是接收精灵的地址了。现在试一下其它地址。



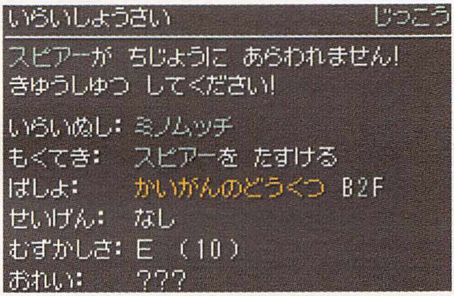
对应地址数据如下图

2B0C20	05	01	00	00	03	06	00	00	13	95	EB	00	17	04	67	02
2B0C30	4E	00	06	00	17	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

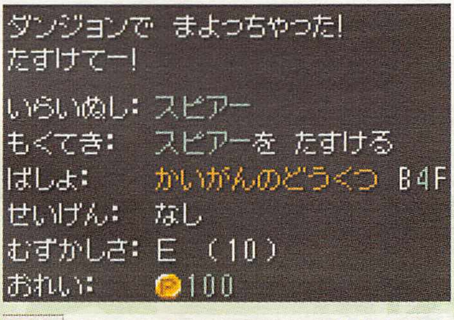
，把内存数据改一下看看

2B0C20	05	01	00	00	01	02	00	00	13	95	EB	00	17	04	67	02
2B0C30	4E	00	06	00	17	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

，信函内容



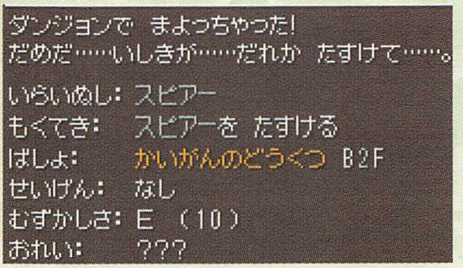
和上面的对比就知道刚刚的地址有什么用了。接着就是……先卖关子，因为有时我也不确定修改结果！老方式：



2B0C20	05	00	00	00	01	04	00	00	67	B3	1F	00	67	02	67	02
2B0C30	46	00	00	00	49	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

接着就是改

2B0C20	05	00	00	00	01	02	00	00	67	B3	1F	00	67	02	67	02
2B0C30	46	00	06	00	14	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00



发现什么了吗？继续游戏直到完成此任务。



效果很明显了吧！想要什么精灵就尽情改吧，可惜黑钻石没办法用此方法改出来，利用交换精灵的方法把正常的钻石改为2802的黑钻石就可以了。

改聪明度（多观察游戏中的相关数据与内存中的数据变化）

在修改之前先把物品栏整理一下，把重要物品存入电脑中，身上剩下的最好只有一样普通物品或者是一些无关紧要的物品，否则一个心血来潮改物品存档就糟糕了！我选择带苹果（6D00）。接着找到之前的地址29C78C，把后面的数据按物品在内存中出现的规则加上提升聪明度的物品（算是对于前面的内容实操一次吧），

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
29C780	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01	00	00	00
29C790	6D	00	01	00	00	00	88	00	01	00	00	00	88	00	01	00
29C7A0	00	00	88	00	01	00	00	00	88	00	01	00	00	00	88	00
29C7B0	01	00	00	00	88	00	01	00	00	00	88	00	01	00	00	00
29C7C0	88	00	01	00	00	00	88	00	01	00	00	00	88	00	01	00

→



我只改了20个加聪明度的物品。接着就是看精灵情况



现在有5颗星，搜索栏用8位的“?”进行搜索，共找到4243456个地址，接着让精灵吃一个提升聪明度的物品后看看精灵情况，还是5颗星，不过既然聪明度提升了就用“+”搜索试试，共找到32388个地址，继续让精灵吃物品，共找到577个地址，再吃再搜，共找到43个地址，这时候终于发现加了半颗星，搜索的信心来了！重复上面的动作，



六颗星了，共找到8个地址，地址不再变化，那就锁数据吧，再看看精灵情况，还是6颗星，为什么把所有地址锁定为0了而聪明度还是6星?这就说明搜索位数选错了！这个游戏中表示聪明度的地址至少是4位，也就是说聪明度地址数据0001是有效的，相当于10进制的246对聪明度而言绝对有效。经过这次修改示范，你对进制数和数位有一定的了解了吧。那就重新搜索，清空搜索内容用16位的“?”进行搜索精灵吃物品后用“+”搜索，直到地址不再减少为止。当发现范围难以缩小的话就走几步后用“=”搜索，这样有时会把范围缩小。，搜索范围不能再缩小了那就试，先看看精灵情况，星数为7颗，锁数值

✔ 175593	0	0
✔ 175594	0	0
✔ 17876B	0	0
✔ 17876C	0	0
✔ 1B538F	0	0
✔ 1B5390	0	0
✔ 29DA27	0	0
✔ 29DA28	0	0

接着看看精灵情况星数为5.5颗，接着就是改数值

✔ 175593	FF	255
✔ 175594	FF	255
✔ 17876B	FF	255
✔ 17876C	FF	255
✔ 1B538F	0	0
✔ 1B5390	0	0
✔ 29DA27	0	0
✔ 29DA28	0	0

这样改的话方便把地址筛选出来，星数无变化，说明后面四个地址中才有需要的地址，那就把没有的地址删掉。选中这四个地址点击右边的“删除”按钮把多余地址清掉，如果表格中有大量地址的话就用此方法把多余地址给清掉，少的话就不用管它。剩下的地址还是要用同样的办法进行相应的筛选，直到聪明度地址找出来为止。

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1B5380	00	00	00	00	00	40	AC	01	AC	01	00	01	00	00	0F	FF
1B5390	00	02	5C	00	5C	00	00	00	00	00	00	00	4D	51	5C	4A
1B53A0	8F	3F	00	00	0A	00	0A	00	0A	00	0A	00	0A	00	0A	00
1B53B0	00	00	00	00	00	01	00	00	00	01	00	00	00	01	00	00
1B53C0	00	01	00	00	0A	00	01	00	A2	00	1B	00	07	00	00	00
1B53D0	25	00	18	00	00	00	00	00	00	00	FF	FF	FF	FF	03	00
1B53E0	10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	24	00	18	00	25	00
1B53F0	18	00	25	00	17	00	24	00	17	00	00	00	00	00	00	00
1B5400	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	24	00	1A	00
1B5410	0C	00	C0	05	00	10	00	00	00	00	00	00	0C	00	C0	05
1B5420	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
1B5430	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
1B5440	00	00	00	00	00	00	00	00	22	00	00	00	00	00	00	00
1B5450	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
1B5460	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
1B5470	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

到内存看看此地址情况，你对此内存情况有否有熟悉的感觉?没错此地址刚好在精灵HP地址前面。这就说明精灵相关数据通常都会放在一起的，只是有时难找而已。关于此地址的编写就是：

[队长星数]

0个=1B5390,0,0

1个=1B5390,3C,0

2个=1B5390,A0,0

3个=1B5390,4,1

4个=1B5390,68,1

5个=1B5390,CC,1

6个=1B5390,30,2

7个=1B5390,94,2

8个=1B5390,F8,2

9个=1B5390,5C,3

10个=1B5390,C0,3

对于这个，我想不会有人有异议吧！至于数值是怎么得到的那就只有试着改数据了，过程我不再多说。

利用别人的金手指(查找判断金手指地址法)

首先要找到本游戏的金手指，从我找到的举例说明吧。首先是：

全迷宫(不完美)：

122A3F1E 0000FFFF

022A3F20 FFFFFFFF
022A3F24 FFFFFFFF
022A3F28 007FFFFF
222A3F2D 000000C0

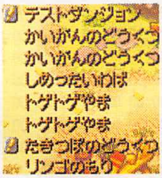
每一行金手指前面的貌似是地址，那就试试，前面的是8位16进制数，而我只能取后面的6位数为地址，原因嘛后面会讲，暂时先接受这种思维方式吧。打开EC，在内存编辑的地址栏处输入“2A3F1E”后回车，直接到达此地址对应的位置，按金手指的形式输入把所有数据改为0，回到游戏后发现无法进入迷宫选项，这证明了此地址为改迷宫地址。接着按金手指的形式输入金手指代码，16进制数写的时候高位在最前面，内存中的情况则是最前面的为最低位，金手指里的数值最低位在最右边，因为：

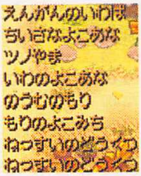
队员2能力全MAX：
121B55C0 000003E7
021B55C2 03E703E7
021B55CC FFFFFFFF

队员3状态全MAX：
121B57F0 000003E7
121B57F2 000003E
121B57F4 000003E7
021B57FC FFFFFFFF

这两组金手指都是改精灵相关数值的，而前面的修改里已经知道这些地址的排列情况。输入金手指看游戏情况

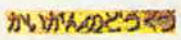
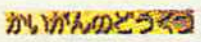
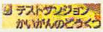
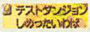
Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
12A3F10	00	00	00	00	00	00	1E	F1	00	7C	00	00	00	00	FF	FF
12A3F20	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	7F	00	00	C0	00	00



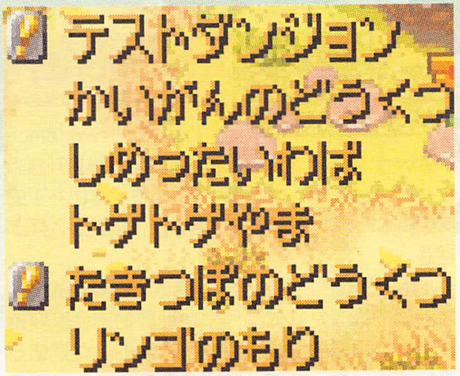




发现有些迷宫重复出现，为什么呢？能否把重复的去掉？那就试试吧。首先清零，把迷宫状态恢复为没有任何迷宫的状态，之后只在2A3F1E位置改数值看看游戏情况：首先是

01  02  03  04  05  06  07  08  09 

你看出什么了吗？没有？那就先看看只有一个迷宫的数有那些：01、02、04和08，你知道这些数的规律吗？还看不出来？那就变一下：2^0 2^1 2^2 2^3，终于知道了吧，这几个就是以2为底的指数。也就是说此游戏里是以2为底的对应指数为一个迷宫。表示多个迷宫的话就只有$2^0+2^1+2^2+2^3+2^4+2^5+2^6+2^7=255$，这样刚好为16进制的FF，从上面的推理和数值为FF对应的地图知道从最上面的迷宫到最下面的迷宫变化时，地址数值在不断增大，而每一个迷宫对应一个以2为底的指数，所以地图第一页里把重复的迷宫去掉的计算方法是：$255-2^2-2^5=219$，16进制数为DB，那就把地址2A3F1E的数值改为DB看看，



这样修改的效果就出来了。不过有些迷宫只有在二周目才能出现，而有些只有在三周目才能出现，至于那个跳周目的修改我还没有时间去研究，所以你就算修改出来，地图也不会显示。其它迷宫的选项页面都用同样方法改。因为此游戏会把后面的迷宫向前补空位，所以必须单独改每一个页面，然后记下该地址数值，到最后才一起修改。用同样的方法把地图里的重要信息显示的金手指变为内存修改的cht形式为：

迷宫内精灵、道具、出口全显示：
全显示=1B538A,0,1;1B5479,FF,FF,FF
921B538A 00000100
221B5479 000000FF
121B547A 0000FFFF
D0000000 00000000

这一行我实在不知有什么用，所以无从回答你的提问。

嘎拉嘎拉迷宫完成：
完成=2A3F76,FF,F
122A3F76 00000FFF

进度记录画面全开：
画面全开=2A3F76,FF,FF,FF（使用意义不大，因为剧情没有跳过）
222A3F17 000000FF
122A3F18 0000FFFF

解除队伍体形限制：体形限制=468A0,1（使用意义不大，这只是精灵选择画面解除而已，当电脑就

会进行任务与120468A0 00000001 队伍等的数据判断时，一定无法通过电脑的判断，除非改游戏ROM，否则此金手指无法正常使用）

还有一些就要看看你自己修改方面的功力到达什么程度了。因本人的能力有限，多次测试都无法知道某些金手指码的转换形式，那些就有待你的研究了。希望你青出于蓝而胜于蓝。

钻石珍珠事件修改：（凭经验找地址）

我所用到的ROM文件：1015 – Pokemon Diamond(U),玩此游戏时记得把模拟器的声音开启。

为什么用美版？那是因为只用打了存档补丁的美版ROM，NO$GBA才能正常存档！正式进入修改话题。

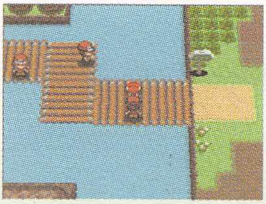
用上面修改的方法是不能修改钻石珍珠的，因为上面的修改是针对同一个地址数据不会改变游戏当中的用途的前提下而进行搜索的。可是钻石珍珠不同，同一个地址数据会随游戏进行而改变游戏当中的用途，准确来说是刚刚是A地址表示金钱的，可是没多久就变成B地址表示金钱,可是A地址和B地址之间相差不远。为什么我会这么说呢？首先，先让大家看看新版EC其中一个说明：

例如查得变量地址为402E2D,
其值为00000388,

最后一次查得实际地址为175380,3

那么将175380-000388=175008

书写则为:402E2D:175008,3



看不懂的多读几遍就知道它表达的意思了，现在进入正题写一个简单的EC文件来改钻石珍珠，不过首先要知道该怎么找地址，因为以前我写过一个蓝宝石386版的EC文件所以对这此游戏的事件地址有一点印象：找到下图中类似数据的地址

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0026E480	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	86	80	8C	0B	80
0026E490	01	00	00	00	00	00	00	00	08	E4	0E	00	00	B0	0A	01
0026E4A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FD	47
0026E4B0	40	33	BD	FF	9F	89	7F	09	02	86	10	EC	80	80	5F	54
0026E4C0	20	03	20	1B	82	01	44	2C	01	08	01	12	00	00	70	00
0026E4D0	00	00	1B	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E4E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E4F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E500	00	00	40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E510	00	00	00	00	00	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E520	00	00	00	00	00	00	1E	FC	04	00	00	00	00	00	00	50
0026E530	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	72
0026E540	00	00	00	00	30	00	00	02	00	00	00	0C	00	00	4C	02
0026E550	00	00	08	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01
0026E560	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E570	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

与此人对话后进入战斗，战斗完就是查看资料

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0026E480	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	86	80	8C	0B	80
0026E490	01	00	00	00	00	00	00	00	08	E4	0E	00	00	B0	0A	01
0026E4A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FD	47
0026E4B0	40	33	BD	FF	9F	89	7F	09	02	86	10	EC	80	80	5F	54
0026E4C0	20	03	20	1B	82	01	44	2C	01	08	01	12	00	00	70	00
0026E4D0	00	00	1B	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E4E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E4F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E500	00	00	40	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E510	00	00	00	00	00	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E520	00	00	00	00	00	00	1E	FC	04	01	00	00	00	00	00	50
0026E530	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	72
0026E540	00	00	00	00	30	00	00	02	00	00	00	0C	00	00	4C	02
0026E550	00	00	08	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01
0026E560	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E570	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

蓝色部分就是不同之处，把01改为00并且锁定就可以无限练级了。可是此时游戏存档，并且重启模拟器读档，用EC找到类似数据地址就会发现地址发生偏移了。这样在旧版的EC是无法制作cht文件的，但新版就好办了！

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0026E530	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	86
0026E540	80	8C	0B	80	01	00	00	00	00	00	00	00	08	E4	0E	00
0026E550	00	B0	0A	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E560	00	00	FD	47	40	33	BD	FF	9F	89	7F	09	02	86	10	EC
0026E570	80	80	5F	54	20	03	20	1B	82	01	44	2C	01	08	01	12
0026E580	00	00	70	00	00	00	1B	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E590	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E5A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E5B0	00	00	00	00	00	00	40	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E5C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01	00	00	00	00	00	00
0026E5D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	1E	FC	04	01	00	00
0026E5E0	00	00	00	50	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E5F0	00	00	00	72	00	00	00	00	30	00	00	02	00	00	00	0C
0026E600	00	00	4C	02	00	00	08	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E610	00	00	00	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0026E620	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

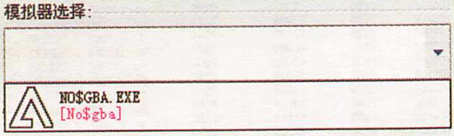
这个就必须用到数学的代数方法了。首先设此游戏变量地址为X，此地址数值为x；原始数据地址为Y，此地址数值为y。实际查找中第一次查找的地址为A，此地址数值为a；第二次查找地址为B，此地址数值为b；第三次查找地址为C，此地址数值为c；其它的如此类推。设了未知数后就进入推理环节，内存中表现的地址实际就是原始地址加上变量地址中的数值为偏移量（也可以理解为数学中的向量加法），既是Y＋x1＝A，Y＋x2＝B…而第一次知道的是地址A与此地址的数值a，在游戏里数据无改变的情况下当模拟器重启后地址A变为B而此地址的数值b与数值a相等。而实际地址应该为Y＝A－x1，Y＝B－x2，内存中只能知道A、B、C和数值，这样无法找地址，但还有一个条件

你就忽略了，就是A、B、C每两个地址之间的差值,这个差值就是查找变量地址的关键了,也就是利用“+差值”和“-差值”来实现查找变量地址。有理论就实操一次：

在搜索栏里用8位“?”进行搜索，并且记录地址位置（我以上图中战斗地址为基础查找），

Offset	0	1
126E510	04	01

先存档接着模拟器重启（如果不小心把模拟器关掉重开的话，只要到EC的应用栏按一下右下方的“刷新模拟器数据”按钮，然后在应用栏下方此处进行选择



之后刷新一下内存就可以了），按一下键盘计算器部分的“*”号键模拟器就会自动重启，重启不需要读档（因为此游戏只要一重启就会自动生成一个地址偏移的变量，而原始地址会根据这个生成的变量改变位置）就可以看内存数据情况（记得要按地址栏下面的“刷新”按钮，否则数据不会进行刷新）

Offset	0	1	2	3	4	5
126E520	00	00	1E	FC	04	01

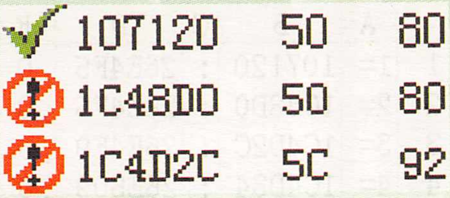
地址改变了，刚才地址是26E511，而现在是26E525。地址后者大，用计算器16进制计算25－11=14，转为10进制数20，接着在搜索栏输入“+20”进行搜索，共找到4271个地址，继续模拟器重启，刷新内存数据然后进行对比，

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
126E550	00	00	00	00	00	00	1E	FC	04	01

而这次地址变为26E559，C地址比B地址大，用计算器16进制进行计算59－25=34，转为10进制数52，接着在搜索栏输入“+52”进行搜索共找到20个地址，，终于有点成果了，但地址还是多，用同样方法继续查找

Offset	0	1	2	3	4	5
126E5D0	00	00	1E	FC	04	01

D5－59=7C(124)，共找到6个地址，继续查找发现搜索都无法把范围缩小了，那就来个危险一点的动作（凡是地址偏移变量一但锁了就会引起模拟器数据出错），右键点击搜索结果，选择全选，再点击右键选择“添加到表格”，此时模拟器没有报错，到EC的表格栏把刚才的数据“保存为临时文件”，记得一定要先把数据保存但不用把数据解锁，模拟器重启后，看看模拟器情况，无法开启游戏！这是否说明刚才的地址中有一个是地址偏移变量的地址呢？那就验证一下，用筛选的方法，接着模拟器重启看看，还是无法正常运行游戏，那再筛选



模拟器重启，模拟器正常说明未加锁中的有需要的地址，如果这时模拟器马上停止运转，说明此地址为变量地址。按新版的变量地址编写规则：26E545－50=26E4F5，1=1C48D0:26E4F5,0（1只是随便一个名称，后面的是按“变量地址:原始地址,数值”这种格式写的）按cht文件格式添加到前面所编写的cht文件里进行测试。测试前先把EC表格里锁定的数据解锁，还有把模拟器重启才能正常测试。



点击“激活作弊码”按钮，之后到内存里刷新数据看看情况

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D
126E560	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	1E	FC	04	01

发现数据无变化。难道是另外一个没有锁定的地址？再试试26E545－5C=26E4E9,2=1C4D2C:26E4E9,0保存到cht文件里后添加到EC里测试,结果一样无变化。难道还有？既然这样把刚才保存的临时文件打开,复制粘贴到Excel里面的B列，然后把逗号及后面的数值去掉，在A1位置写入“1=”然后把鼠标移到“1＝”图中右下方正方形点处按住鼠标左键用拖动鼠标的方法把此列依次变为2=，3=…（如果发现还是1=的话就按住键盘上的Ctrl键再拖动一次）在C1处输入“：”（在cht里面的地址数值、数据和表达式里的符号都必须在半角输入法里输入，或者把输入法关掉再进行符号的输入）然后拖动鼠标，D列则依次输入通过计算而得出的对应原始地址（如果你会用Excel里面的进制转换

公式那更好办，碍于我现在的Excel无法添加相应的宏，所以无法演示，需要的话请自行查阅资料，不过我会给出函数“HEX2DEC”和“DEC2HEX”十六进制和十进制数之间的转换），E1处输入“,0”然后拖动鼠标让其它格都是此内容（如果发现按加1形式变化的话就按住Ctrl键再拖动一次）最好整理的结果就是下图当中的模样了：

	A	B	C	D	E
1	1=	107120	:	26E4F5	,0
2	2=	1C48D0	:	26E4F5	,0
3	3=	1C4D2C	:	26E4E9	,0
4	4=	1C4D34	:	26E509	,0
5	5=	1CCD3C	:	26E4F5	,0
6	6=	3FFDA0	:	26E4E5	,0

接着用鼠标选择刚才的内容复制粘贴到cht文件里，效果就是刚才的效果，发现格式不对，有许多多余的空格。

先有鼠标把其中一个多余的空格选中第一行，然后复制然后在记事本里同时按下Ctrl和字母“H”组合键打开查找替换工具，把刚才的选择内容粘贴到查找栏“查找内容”里面，而替换栏里的内容为空，，接着按下“全部替换”按钮就把空格去掉了。

```
1=107120:26E4F5,0
2=1C48D0:26E4F5,0
3=1C4D2C:26E4E9,0
4=1C4D34:26E509,0
5=1CCD3C:26E4F5,0
6=3FFDA0:26E4E5,0
```

这样就能快速写cht文件了。把刚才的cht文件添加到EC里测试，结果是失败。那就只有重新用16位搜索了。

还是用老方法查找地址：A：26E5B9，B：26E545，B9－45 =74(116)，找到271个地址，C：26E549，找到242个地址，D：26E5C9，E：26E585都是找到38个地址，既然没有变化就到游戏中走几步，找到21个地址，F：26E5F5，那就用危险动作了－全部添加到表格中，保存为临时文件。模拟器重启非常出错！



那就先关闭模拟器节省电脑内存资源吧。用前面的介绍的快速方法制作cht文件，

106FAC	02E0	736	02B4
106FC0	D2E0	53984	D2B4
107060	F2E0	62176	F2B4
107064	F60C	62988	F5E0
10706C	F938	63800	F90C
107120	F288	62088	F25C
1C3DC4	36C0	14016	3694
1C48BC	FCAC	64684	FC80
1C48D0	CA88	51848	CA5C
1C48D4	DEBC	57020	DE90
1C48D8	E0F0	57584	E0C4
1C48DC	E524	58660	E4F8
1C4D2C	0094	148	0068
1C4D30	0104	260	00D8
1C4D34	0174	372	0148
1C4D38	022C	556	0200
1C59C8	D2E0	53984	D2B4
1CCD3C	0288	648	025C
1D5458	E5D8	58840	E5AC
3FFDA0	0698	1688	066C

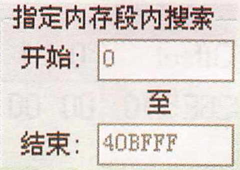
→

1=	106FAC	:	26E29D	,0
2=	106FC0	:	26129D	,0
3=	107060	:	25F29D	,0
4=	107064	:	25EF71	,0
5=	10706C	:	25EC45	,0
6=	107120	:	25F2F5	,0
7=	1C3DC4	:	26AEBD	,0
8=	1C48BC	:	25E8D1	,0
9=	1C48D0	:	261AF5	,0
10=	1C48D4	:	2606C1	,0
11=	1C48D8	:	26048D	,0
12=	1C48DC	:	260059	,0
13=	1C4D2C	:	26E4E9	,0
14=	1C4D30	:	26E479	,0
15=	1C4D34	:	26E409	,0
16=	1C4D38	:	26E351	,0
17=	1C59C8	:	26129d	,0
18=	1CCD3C	:	26E2F5	,0
19=	1D5458	:	25FFA5	,0
20=	3FFDA0	:	26DEE5	,0

颜色间条是方便计算和查看有无错漏→粘贴到cht里面整理，最好另立条目来制作cht文件。添加到EC里测试，打开模拟器读取ROM之后到EC应用栏里刷新模拟器数据和选择模拟器之后刷新内存数据才能看内存情况，结果还是失败。那就只能用32位搜索了。A：26E565，B：26E5F9找到25个地址，C：26E5A1找到21个地址，D：26E53D，E：26E531读档在游戏中走几步，都是找到20个地址，这时先看看查找结果再决定怎么做吧！

106FAC	02260294	36045460	02260294
106FC0	0226D294	36098708	0226D294
107060	0228F294	36237972	0228F294
107064	0228F5C0	36238784	0228F5C0
10706C	0228F8EC	36239596	0228F8EC
107120	0228F23C	36237884	0228F23C
1C3DC4	02273674	36124276	02273674
1C48D0	0239CA3C	37341756	0239CA3C
1C48D4	0239DE70	37346928	0239DE70
1C48D8	0239E0A4	37347492	0239E0A4
1C48DC	0239E4D8	37348568	0239E4D8
1C4D28	0225FFD4	36044756	0225FFD4
1C4D2C	02260048	36044872	02260048
1C4D30	022600B8	36044984	022600B8
1C4D34	02260128	36045096	02260128
1C4D38	022601E0	36045280	022601E0
1C59C8	0226D294	36098708	0226D294
1CCD3C	0226023C	36045372	0226023C
1D5458	0239E58C	37348748	0239E58C
3FFDA0	023A064C	37357132	023A064C

你有没有发现有什么不对的地方吗？没有的话我就试试用查找第一个结果的地址106FAC数据算算看就知道了，先计算原始地址：26E531－2260294=？？？我想负数地址无论那个内存修改工具都无法读取吧！而且你还有没有发现EC修改器查找的最大地址是：



难道真的找不到变量地址了吗？可是变量地址

却是存在的。就要看看你的观察能力了。首先我先复习一下前面的概念：8位2进制数的最大数11,111,111写出2位的16进制数是FF，而4位的FFFF写成2进制数就是16位的1,111,111,111,111,111。那6位的16进制FF FF FF变成2进制又是多少位呢？如果想不到就用计算器按一下就知道了，那就是24位2进制最大的数，同样32位2进制数11,111,111,111,111,111,111,111,111,111,111写成16进制数就是FF FF FF FF，此修改工具虽然没有24位2进制查找模式，但32位的查找却是有的。一般的地址写法是左边为高地址，而内存中的地址是后面的比前面的高。既然32位查找数不能用的话就用24位查找的方法来查找。例如上面的02260294在内存中应该是以“94 02 26 02”这种形式出现的，那我们就看看内存情况

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
106FA0	01	00	00	00	00	00	00	00	FF	FF	FF	FF	94	02	26	02

这证明我的推论没错。查找一般从本地址开始以查找多少位来截取内存中对应位数的数据的，假如以8位形式查找，则只会显示16进制的94，用16位来查找就只会显示16进制的94 02，现在我要用24位查找方式查找，那显示就只会是16进制的94 02 26。而以32位查找方式来查找数据从106FAC开始显示的是94 02 26 02，高位，地址106FAF的02相对于前面而言就是高位数，高位数在24位查找方式下要删除。所以从地址106FAC开始以24位查找数据显示就是94 02 26，把这个数用正常的书写方式写出来是260294，而26E531－260294=E29D，这个地址算法就正确了。知道位数的转换的话那就算算查找结果3地址为107060的数据，26E531－28F294=？？？是负数！这又怎么处理呢？那就先不管它，把满足24位数查找结果的数据，而且这些数据不大于26E531找出来后添加到表格然后保存为临时文件，在Excel里面整理一下

1=	106FAC	:	E29D	,0
2=	106FC0	:	129D	,0
3=	1C4D28	:	E55D	,0
4=	1C4D2C	:	E4E9	,0
5=	1C4D30	:	E479	,0
6=	1C4D34	:	E409	,0
7=	1C4D38	:	E351	,0
8=	1C59C8	:	129D	,0
9=	1CCD3C	:	E2F5	,0

复制粘贴到cht文件里整理，然后添加到EC里，然后用点击“激活作弊码”逐个试，还要到内存栏里刷新数据看看这次的成果，发现第一个就是要找的。

Offset	0	1
126E530	04	01

用作弊码





Offset	0	1
126E530	04	00

经过漫长的查找终于找到了！那其它的又如何？经过测试我发现这9个都能进行无限战斗。这说明一个实际查找的地址有9个原始地址和与其相对应的变量地址，要用那个就看看个人喜好了。我现在用第一个地址。假如要和另外一个NPC无限战斗呢？那就观察内存情况看看，

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
126E4A0	08	E4	0E	00	00	B0	0A	01	00	00	00	00	00	00	00	00
126E4B0	00	00	00	00	00	00	FD	47	40	33	BD	FF	9F	89	7F	09
126E4C0	02	86	10	EC	80	80	5F	54	20	03	20	1B	82	01	44	2C
126E4D0	01	08	01	12	00	00	70	00	00	00	1B	00	00	00	00	00
126E4E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
126E4F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
126E500	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	40	00	00	00	00	00
126E510	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01	00	00
126E520	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	1E	FC
126E530	04	01	00	00	00	00	00	50	00	00	00	00	00	00	00	00
126E540	00	00	00	00	00	00	00	72	00	00	00	00	30	00	00	02
126E550	00	00	00	0C	00	00	4C	02	00	00	08	00	00	00	00	00
126E560	00	00	00	00	00	00	00	01	00	00	00	00	00	00	00	00
126E570	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
126E580	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
126E590	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

与他战斗结束后

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
126E4A0	08	E4	0E	00	00	B0	0A	01	00	00	00	00	00	00	00	00
126E4B0	00	00	00	00	00	00	FD	47	40	33	BD	FF	9F	89	7F	09
126E4C0	02	86	10	EC	80	80	5F	54	20	03	20	1B	82	01	44	2C
126E4D0	01	08	01	12	00	00	70	00	00	00	1B	00	00	00	00	00
126E4E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
126E4F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
126E500	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	40	00	00	00	00	00
126E510	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	01	00	00
126E520	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	1E	FC
126E530	44	01	00	00	00	00	00	50	00	00	00	00	00	00	00	00
126E540	00	00	00	00	00	00	00	72	00	00	00	00	30	00	00	02
126E550	00	00	00	0C	00	00	4C	02	00	00	08	00	00	00	00	00
126E560	00	00	00	00	00	00	00	01	00	00	00	00	00	00	00	00
126E570	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
126E580	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
126E590	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

蓝色为刚才修改的地址，注意蓝色附近的地址！找到了吗？没错地址26E530的数值由04变成44了！那就试吧

在内存编辑里把刚才44直接改为04看看，又开战了！那表达式又怎么写最快呢？因为原始地址是靠变量地址的数值变为实际地址的，而实际地址之间又有一定的联系，所以把“1=106FAC:E29D,0”改为“10=106FAC:E29C,4”就可以了，不信的话把它添加到cht里试试，先看看内存

Offset	0	1
126E530	44	01

，接着激活作弊码



此时内存

Offset	0	1
126E530	04	01

这样你就会相信了吧！为什么是04，改为00不行吗？那就又试试吧，首先先把04改为44，记录相关情况，接着改为0后又是战斗！这就表示0也代表未曾与相应的NPC战斗，而同一个地址又代表与不同的NPC战斗情况。这个你就自己研究吧，我就不多说了。为了改这个地址偏移花了我两天时间，修改有时就是这样，有些地址不能马上查出来的就得动脑，还要花时间去计算和推算，这才是修改人士必经的阶段，如果你不曾经这段历难熬的修改阶段的话，你修改方面的技术就很难提高。为什么我一开始不用32位去搜索，而用8位呢？因为有些未知数位的地址如果用32位查找的话，在查找过程中就会把它给去掉，因为有些地址以4位16进制数出现在内存中，而后面有时又会紧跟着一个随时会改变的数据，如果用32位的话，很有可能因为随时改变的数据而把此地址给去掉了！所以查找位数时，在无把握要查找数据位数的前提下要用8位来查找，虽然此次地址偏移查找兜了几个大圈，但是当你把找到的地址写入cht文件时的那种喜悦比吃山珍海味还要高兴！你可能会问我这个事件地址是怎么找到的话，我只能告诉你找这种地址我凭感觉，然后通过改变游戏的某些事来对这种地址进行观察，然后试改看看是否正确。这种功力不就得花很久的时间来炼？其实说难也行说容易也行，只要对你要改的游戏有一定的认识就可以知道内存中某些地址的情况。因为我以前写过386蓝宝石的EC文件，所以就用那种地址模式来与钻石进行对比，最终确定此地址的。

转回正题，有些事件地址不会单独出现，而是在几个不同而且相隔比较远的地址组成的。我以道观挑战为例：



与图中NPC对战前后的内存情况看出什么了吗？没看出来的话我就制作一个简单的cht文件试试效果就知道了。前面知道变量

Offset	0	Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8
126E380	00	126E490	00	00	00	00	00	00	FD	47	7C

Offset	0	Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8
126E380	01	26E490	00	00	00	00	00	00	FD	47	78

地址了，那对应的原始地址又怎么写呢？首先找到变量地址，在内存编辑的地址栏输入刚才查找的地址“106FAC”之后回车，

当EC显示地址数据时就用26E380−260274=E10C，26E498−260274=E224，这样就完成计算了，接着做cht文件，

11=106FAC:E10C,1

12=106FAC:E224,78

13=106FAC:E10C,1;106FAC:E224,78

把上面的添加到刚才的cht文件后用EC分别试试效果，不过先要读档再试试能否用修改效果来跳过

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
106FA0	01	00	00	00	00	00	00	00	FF	FF	FF	FF	74	02	26	02

战斗。

每激活一次作弊码要离开此处再进来（屏幕刷新），才能看到结果，看完后重启模拟器读档或者到内存改数据。



第三个正确修改的画面结果证明第一个只能跳过与刚才NPC的战斗，第二个无效果，第三个才是既能跳过战斗又能使第二个NPC出现的正确cht文件表达式。所以观察地址数据不是一件容易的事情，要多试才知道！地址虽然多，但只要有正确的记录手段（图片截取快且准）那就容易了！

写cht文件的技巧：

这两个图片是截取我的迷宫2cht里的资料，对于这些要改的数据一样，只是地址和文件头不同的代码，只要把前一个复制粘贴到临时记事本里

然后用记事本的查找替换功能把地址给换了就可以了，然后把文件头改一下再把内容粘贴回来那又是一个新的修改代码了。

[第二只精灵攻击]	[第二只精灵防御]
1=1B55CC,1	1=1B55CD,1
5=1B55CC,5	5=1B55CD,5
10=1B55CC,A	10=1B55CD,A
15=1B55CC,F	15=1B55CD,F
20=1B55CC,14	20=1B55CD,14
25=1B55CC,19	25=1B55CD,19
30=1B55CC,1E	30=1B55CD,1E
35=1B55CC,23	35=1B55CD,23

下面也是迷宫2其中一些修改：

招式1=29C78C,1,0,0,0;29C790,BB,0,1,0,0,0,BC,0,1,0,0,0,BD,0,1,0;29C7A0,0,0,BE,0,1,0,0,0,BF,0,1,0,0,0,C0,0;29C7B0,1,0,0,0,C1,0,1,0,0,0,C3,0,1,0,0,0;29C7C0,C4,0,1,0,0,0,C5,0,1,0,0,0,C7,0,1,0;29C7D0,0,0,C8,0,1,0,0,0,C9,0,1,0,0,0,CA,0;29C7E0,1,0,0,0,CB,0,1,0,0,0,CC,0,1,0,0,0;29C7F0,CE,0,1,0,0,0,CF,0,1,0,0,0,D0,0,1,0;29C800,0,0,D1,0,1,0,0,0,D2,0,1,0,0,0,D3,0;29C810,1,0,0,0,D4,0,1,0,0,0,D5,0,1,0,0,0;29C820,D6,0,1,0,0,0,D7,0,1,0,0,0,D8,0,1,0;29C830,0,0,D9,0,1,0,0,0,DA,0,1,0,0,0,DC,0;29C840,1,0,0,0,DD,0,1,0,0,0,DE,0,1,0,0,0;29C850,DF,0,1,0,0,0,E1,0,1,0,0,0,E3,0,1,0;29C860,0,0,E4,0,1,0,0,0,E5,0,1,0,0,0,E6,0;29C870,1,0,0,0,E7,0,1,0,0,0,E8,0,1,0,0,0;29C880,E9,0,1,0,0,0,EA,0,1,0,0,0,EB,0,1,0;29C890,0,0,ED,0,1,0,0,0,EE,0,1,0,0,0,EF,0;29C8A0,1,0,0,0,F0,0,1,0,0,0,F1,0,1,0,0,0;29C8B0,F2,0,1,0,0,0,F3,0

招式2=29C78C,1,0,0,0;29C790,F2,0,1,0,0,0,F3,0,1,0,0,0,F4,0,1,0;29C7A0,0,0,F5,0,1,0,0,0,F6,0,1,0,0,0,F7,0;29C7B0,1,0,0,0,F8,0,1,0,0,0,F9,0,1,0,0,0;29C7C0,FA,0,1,0,0,0,FB,0,1,0,0,0,FC,0,1,0;29C7D0,0,0,FD,0,1,0,0,0,FE,0,1,0,0,0,FF,0;29C7E0,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,1,1,1,0,0,0;29C7F0,4,1,1,0,0,0,5,1,1,0,0,0,6,1,1,0;29C800,0,0,7,1,1,0,0,0,8,1,1,0,0,0,9,1;29C810,1,0,0,0,A,1,1,0,0,0,B,1,1,0,0,0;29C820,C,1,1,0,0,0,D,1,1,0,0,0,E,1,1,0;29C830,0,0,F,1,1,0,0,0,10,1,1,0,0,0,11,1;29C840,1,0,0,0,12,1,1,0,0,0,13,1,1,0,0,0;29C850,14,1,1,0,0,0,15,1,1,0,0,0,16,1,1,0;29C860,0,0,17,1,1,0,0,0,18,1,1,0,0,0,19,1;29C870,1,0,0,0,1A,1,1,0,0,0,1B,1,1,0,0,0;29C880,1C,1,1,0,0,0,1D,1,1,0,0,0,1E,1,1,0;29C890,0,0,1F,1,1,0,0,0,20,1,1,0,0,0,21,1;29C8A0,1,0,0,0,22,1,1,0,0,0,23,1,1,0,0,0;29C8B0,24,1

上面的代码除了物品代码和用途说明不同外其它一样，像这种限制物品量等形式的代码与前面的处理方法一些不同，把前面的复制到记事本里手工修改相关物品代码后再粘贴回cht文件里就可以了。

上面的招式1代码还可以简化为(怎样写是个人自由，重要的是自己看得懂，而且修改起来方便就行)

招式4=29C78C-29C8B2+6,1;29C790-29C7B4+6*1,BB,0;29C7BA-29C7C6+6*1,C3,0;29C7CC-29C7EA+6*1,C7,0;29C7F0-29C838+6*1,CE,0;29C83E-29C850+6*1,DC,0;29C856,E1,0;29C85C-29C88C+6*1,E3,0;29C892-29C8B6+6*1,ED,0

EC的CHT文件相关资料：

记录第一次地址，进行游戏后看第二次地址移动位置，若比第一次地址大则＋相应数值，若比第一次地址小则－相应数值。直到找到唯一一个变量地址为止。

例如查得变量地址为402E2D，其值为00000388，最后一次查得实际地址为175380,3

那么将175380－000388＝175008

书写则为：402E2D：175008,3

常变量地址写法

三位表示-例子①　　二位表示-例子②

ON=1234:28,63　　ON=1234$28,63

四位表示-例子③

ON=1234#28,63

连续代码

例子①：

ON=1000,1;1001,1;1002,1;1003,1;.........1009,1

简易写法:ON=1000-1009,1

例子②：

ON=1000,1;2000,1;3000,1;4000,1;.....9000,1

简易写法:ON=1000-9000+1000,1

例子③：

ON=1000,1;2000,2;3000,3;4000,4;.....9000,9

简易写法:ON=1000-9000+1000*1,1

因为篇幅问题我就不再继续讲了，因为要讲的内容都差不多，只要有搜索技巧就能把需要的地址找到。随便提一句，观察内存情况时有时会遇到一大块或者一片有规律性的地址和一些会随机变化的地址时，通常我会把这些地址“过滤”掉，把精力用来观察其它改变小的地址和一小块有规律性改变的地址。这样通常会快速地找到你想要的地址。希望我的写作对内存修改入门者而言是一篇很好的教育文章。其实我还想补充ROM修改的内容，可自己也只是个入门客，而且修改工具不足，无法进行详细说明，有需要的人士就请自己到www.pmgba.com查找相关内容吧。

口袋妖怪救助队队伍养成

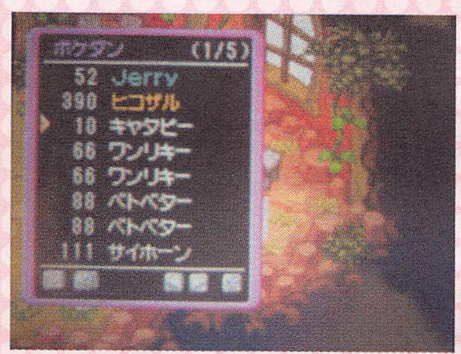


文/诺

口袋妖怪不可思议的迷宫已经出了第二作了，相对口袋正统作品来说，迷宫的则是不含对战要素，更注重游戏性。不可以否认，很多人认为PM的配招是根据战术而来的，但并不是绝对的，就比如正统作品中的一些专门学习秘技的PM，往往是在游戏流程中做开路作用的，俗称“交通工具”，这类PM的配招往往就比较不符合战术逻辑，比如冲浪+攀瀑+怪力+碎岩的鲶鱼王，这点完全不符合战术逻辑。

言归正传，在迷宫系列中既然没有对战的概念，那么对于PM的养成来说，无疑是给游戏增加便捷性而产生的，当然也可以成为一些喜欢培养PM玩家的乐趣吧。那么应该选择一些什么样的PM呢，排除每个玩家对一些PM的特殊爱好外，我想肯定是希望所携带的PM便于游戏吧。当然也不仅仅是方便游戏，对于一些练级狂来说，或许培育一个他们心中所完美的PM才是更大的乐趣呢。

这里先介绍一点主要思想。迷宫选择PM一般都是从二周目开始才选择，毕竟一周目多半是主角PM过流程，其他PM很难插手。选择PM首先一点是移动方便，选择浮空的PM可以说相当实际，因为可以过河与岩浆（进入岩浆会烧伤），不推荐使用全部无视地形的鬼系PM,要知道在墙内移动消耗满腹度的速度相当夸张。另外技巧方面自然是范围越大越好,PP越多越好,全屏就更好了,还有一些PP较多的比较,比如电光火石,而且攻击范围还有二格。满足这些条件，往往是迷宫选PM的主要方法，当然也不排除一些意外的情况，就比如玩家的特殊爱好,PM能力方面在迷宫中没有关系，因为所有PM能力都是同一个上限,仅仅是成长不同，但可以使用道具提升。



首先自然得先从口袋迷宫的初作红/蓝救助队说起，因为是初作，内部有一些细节做的还不算很完美。而这作中最重要的是：任何技巧都可以重复学习！其实可以认为这是此游戏的BUG，或者说是老任没留心注意的一个细节，所以利用这点可以使游戏相当便捷，而且从选用PM方面来说，利用重复技巧这点无疑是最重要的。

利用重复技巧需要一个道具，那就是看似一点没作用的不幸的种子，即作用为等级下降1级，但是在可重复学习技巧的情况下，不幸的种子简直是这作游戏的终极法宝！举例说，当巴大蝴升至47级时可以学习到全屏技巧银色风，倘若使用不幸的种子则等级下降，并且任意再打一个PM又会升级，并再次提示时候学习银色风！虫属性技巧盲点不算非常多，而且在红/蓝时代克制力度比较小，所以即便打银色风打耿鬼，效果都可能直到秒杀。

所以红/蓝救助队中，能够学习全屏技巧的PM往往是游戏中的VIP角色，不过有个前提，因为等级无法

降到0级，所以基础技巧为全屏技的无法反复学，比如喷火龙的热风就是在1级学习到的，所以无法重复学习。

刷不幸的种子方法比较投机，一般情况只有在迷宫内队伍被全灭的情况下，并且身上带有种子类道具，当被打回救助队时，则有一定几率得到不幸的种子（这种方法不是很确定，仅仅是经常在被灭后能发现道具中有不幸的种子）。而根据全屏技巧的可学PM来决定该PM的强弱，这点无疑是必然的（注意，这里笔者把有自残性的地震排除为全屏技巧），由于初代没有遗传技的因素，所以符合条件的相当少（就算有遗传也不能重复学），甚至少的可怜……而像黄蝶等完全被巴大蝴所代替的PM，笔者这里就不多言了。

巴大蝴

无疑巴大蝴在迷宫游戏中的实力是顶级的，四招银风绝对是一片扫的感觉，而且银风的特效还有附带提升全能力和移动速度，移动方式还是浮空的，特性复眼不会让全屏技巧偶尔的MISS，相当强劲。不过不适合带其他PM做任务，原因很简单，因为特效关系，常常银风使用后提升了移动速度，很容易和队友走散，特别是保镖任务，走散的话很容易失败。另外这个PM入手比较晚，并且升级速度慢，能力也不高，一般没有人会去刻意使用巴大蝴。不过入手的困难依然无法掩盖其锋芒，后期迷宫如果有一个练成形的巴大蝴，任务难度明显降低。推荐在西之洞穴内刷一些加能力的药物，否则打出去的威力实在不堪入目。



小山猪／长毛猪

同样也是可以学习细雪的PM，而且细雪是所有全屏技巧中PP最多的，比较实在，但移动能力不如巴大蝴，且命中也没有特性支持，所以和巴大蝴比起来略微差了点，但有着丰富的PP在长迷宫中很容易显示其PP多的优势，尤其是到处陷阱的迷宫中，不留神一个技巧PP就会消失。而其能力来说进化和没进化相差不大，所以进化的必要也不大（在红/蓝中还没有其最终进化形猛犸兽），但是能力弱也是不可否定的，还是要靠刷药，方法同上。

图图犬／牛蛙君

图图犬优势不用多言，所有技巧都可以通过素描学习，自然全屏技巧也可以学习。当然图图犬使用全屏技巧是能学到心眼+灭亡歌的combo，牛蛙君也一样，而灭亡歌的范围比全屏都大，则是整个楼层，可以说一下灭亡歌，楼层怪物全灭，选择技巧一般是二锁定二灭歌，也因此在新作中灭亡歌的判定发生了改变。这两个PM可以不必刷药，毕竟灭亡歌在迷宫内的判定是一技必杀，攻击力再强也没用！
友情提示，灭亡歌所杀的野生怪物不得任何经验。

羽翅蛾

和巴大蝴类似，特性威吓稍有不如，但是本身可以学习高速移动这招，并且效果是施加在全队上的，该PM比起巴大蝴来说优势就是可以带队做任务，还算比较方便，其他则是能力比较高，药不必刷许多。

煤炭龟

强者再次出现，因为煤炭龟是唯一一个可以在流程中就捕获的能力较好的全屏技PM（可惜笔者流程中没捉到……），而且能力成长相当不错，基本50级前HP恒定增长4点，特攻也有2点之余，一下热风达到了无敌的程度，并且可以避免刷药。不过并不是没有缺点，因为引火特性的PM在后期迷宫内相当多，那样就相当尴尬了，配招用四热风是必定的。

漂浮泡泡

能够学习的全屏技巧是细雪，能力方面还尚可，移动方面也是相当实在。不过就有一点得注意，这个PM入手就50级，而细雪则是25级习得到……所以想用漂浮泡泡者，请准备25个不幸的种子（笔者个人认为相当不现实）。

红蓝救助队大概就这些了，而下面则是比较热门的重头戏，也就是口袋迷宫2——时/暗救助队。这作系统修改了许多，放弃了朋友园地的系统，从而可以从NPC这里直接选择同伴，并且迷宫任务完



成后保留4位同伴，这样更方便团体作战了（哪像红蓝内很多人都是单个PM闯天下）。并且本作全屏技巧也多了许多，但老任毕竟不会粗心两回，这次技巧重复学习的漏洞修补了，更遗憾的是，全屏技巧PP和命中普遍在旧作的基础上降低了不少，但新作中暴风雪也变革为了全屏技巧，并且和银色风都是技巧机，所以学习的PM数量多了许多。因此时/暗内要想养成PM，则需要考虑PM习得的全屏技数量来决定，相对这作内巴大蝴可就锋芒不在了，王牌银色风被削减了PP，还不能重复学，能力增长依旧低到不够看，实在没有使用的理由。

这作中刷药也变的不怎么容易了，除了初期鹦鹉给的之外，只有在零之岛的1级迷宫内能找到许多，想要带出迷宫只有通过迷宫，除非在迷宫内死亡，但回家后有一定的掉落几率，所以本作能力低下可以说相当不方便。

还有就是，本作加入了遗传技巧，所以能够学习全屏技巧的PM不在拘泥于以上几个PM。关于遗传技巧方面，蛋内孵化出的PM能力方面比普通1级PM要高（HP高10点，其他能力均5点，类似进化后能力提成），蛋内的PM是根据得到蛋的任务楼迷宫所决定的，即蛋内PM是迷宫要求楼层中的一个PM，楼层的奇偶性觉醒性别。

而遗传技巧也是随机的存在，所以当需要一个PM的遗传技巧时，得到任务后势必先存档，做完任务得到蛋之后可以去走初级迷宫，一般走完则睡觉，这样视作一天过去，反复执行，到达一定天数后，则蛋会孵化，然后看看是否是自己想要的PM，若不是，重新来过吧，总能刷到你想要的，就是SL一次时间比较长。笔者孵化的一枚蛋用了7天，其他蛋均没有仔细数过天数，这个天数仅供参考。另外要注意的一个地方是，如果当蛋还在孵化期间再次接到报酬为蛋的任务，那么报酬则会变成道具，所以别一时卤莽错过了PM蛋。

电绵羊（不是进化形）

可以说这是唯一一个是靠实用而非实力的PM。本作流程中就能收复的该PM，能力成长相当不错，收复时17级，28级就可以到本系的全屏技巧——放电，想必通关后的玩家都抱怨过最终迷宫中3D龙II的放电有多BT吧？这个PM可以充当半个主角了，虽然只有一招放电全屏，但有电磁波干扰，所以不但适应迷宫战，也适应BOSS战。虽然比起其他全屏技PM没有任何优势，但是他给流程带来的便捷是显然的，而且本身弱点少，进化到最后有信号光线火焰拳等技巧来弥补盲点，作用还是比较实际的。



太阳珊瑚

全屏技巧只有53级学到的大地之力和技巧机暴风雪，移动方面可以在水上移动效果还算不错。但是太阳珊瑚的强大之处却是其连续攻击技巧，岩石爆破和尖刺加农炮简直就是机枪扫射，而且自身特性就是提升物攻能力（虽然降低命中），很多二周目BOSS很容易被其轻易秒杀，其他战斗能力无论是迷宫内还是BOSS战，效果都是一流的。

鬼蝉

在全屏技稀少的情况下，鬼蝉依靠自己的特性和移动能力完全可以胜过其攻击能力，特性在迷宫中作用相当BT，任何普通攻击伤害恒定为1，非克制技巧攻击完全无效，克制技巧和投具有才对其有效。

全屏技巧得到比较不容易，虽然有银风技巧机，但是其未进化钻地虫却无法学习，但遗传技巧中却有银色风，所以就需要靠遗传来得到，不过想要得到这样的钻地虫可以说是相当不容易入手。而其他技巧中疯狂乱抓则可以说是王牌技巧，也是有潜力秒杀BOSS的技巧；另外两招一般可以使用本系的吸

血和暗影击，前者能回复HP比较方便，攻击威力大约是普通攻击的2倍，而后者则是二格攻击，PP也多，等于是电光火石的鬼系版；其他技巧还是混乱光线比较实在，不过技能格有限，一般不考虑使用。

羽翅蛾

入手时可能比较早，但可惜是未进化，所以无法流程中可以先带着练级。老牌银色风和高速移动是使用的资本，其次在本作中暴风雪也判定为全屏攻击，还有进化后的基本技巧妖风也值得一用，又是一个三全屏技巧。当然如果觉得高速移动没必要，或者暴风雪无法学到，可以换成PP较多的电光火石，总之又是一个强劲的PM。

蜻蜓龙

这作的VIP角色。排除地震来说，可以学到三招全屏技巧，即银色风、大地之力、龙星群。不过三招想要学到并不容易，可以说没一招容易学。首先银色风是通过技巧机学来的，但是相当不容易入手，迷宫中很少出现，只有偶然的任务中可以得到；大地之力学习的条件更是BT，虽然是升级学习，但是必定要其未进化形大头虫在65级才可以习得，而且若大头虫没65之后级进化，则蜻蜓龙无法回忆大地之力，只有慢慢练；最后龙星群方法也不难，就是时间比较久，只要聪明度到达一定程度（笔者是聪明度满10星，具体学习星数未知），然后升至72级时蜻蜓龙自己学到，威力相当夸张，画面也相当华丽，当在怪物屋内使用龙星群，那简直是流星雨……不过要注意，龙星群使用后降低自己的特攻2级，由于迷宫中绿色的箭头比较多，可以说完全无所谓这个副作。而最后一招一般选择遗传技电光火石比较好，PP多，攻击距离二格也不错，如果没有条件得到大头虫的蛋，那就选择龙之叹息这招直线技巧也可以一用吧。



漂浮泡泡

前作中想学习重复技巧太麻烦，这作中能够学到三个，不过其中的妖风是需要遗传的，所以几率不算太大能达到，而其本身学的两招细雪和暴风雪都是全屏的，属性重复也无所谓了，如果三招能凑整齐的话，凭借其移动能力，还是算比较出色的PM。一般不会有人刻意去使用。

电鬼

捕捉地点在在隐藏迷宫——暗黑森林10层以下，每层一般只能见到一个，出现的较少。但是电鬼的优势是不可否认的，首先浮游移动，并且能穿墙，可以用来逃难（比如偷了变色龙的道具后要逃难），而且自己可以学习到双本属性的全屏技巧也是相当难得！分别是妖风和放电，放电要50级才能学到，而妖风捕获来就有。能力方面也相当不错，可以说游戏后期电鬼作为主力是必定的，虽然强悍程度不及蜻蜓龙，但易捕获易学招易移动，让其当队长再好不过。而其IQ能力中还有透视地图和指明楼梯的能力，走迷宫相当方便，也方便单独行动。

猛犸

因为有了进化形态，所以能力有所上升，全屏技巧只有本系的细雪和暴风雪，但不错的是可以学习到碎冰飞射，属性为冰，其他判定同电光火石。移动能力虽然不是很广泛，但是他最大的优点是，两个有伤害的天气他都能免疫天气所带来的损伤（沙暴和冰雹），在冰雹下还能提升回避率，效果相当好。不过三招技巧的属性都相同有点遗憾，最后一招一般选择地面系的技巧比较多。

至于一些其他的，笔者也就不多提了，比如画画狗，由于本作刷药比较不现实，使用意义也就不大了，灭亡歌的判定也有所改变。还有一些本身能学习到两招全屏技，而其他能力却比较以上PM来说有点累赘，比如气球鬼。会全屏技的神兽这里也不提了，毕竟很多情况下都用这些PM去抓神兽，等神兽抓到了意义也就不大了吧。合理的运用这些技巧，相比流程会相当便捷。

好了，介绍完了两作迷宫之后，笔者也差不多应该收笔了，毕竟迷宫系列游戏重在游戏性而非战术吧，最后希望读者朋友们玩得愉快，顺便符上可能会出现钻地虫蛋的任务密码（也是是得到银风鬼蝉的必然任务），当然要注意，仅仅是有可能，并不是一定哦！

4H6& #8X1 8M++ C&–J #CH4 H2XN

珍珠钻石剧情大放送3

【前言】随着新成员电栗鼠的加入，胡说树和椋鸟的进化，小智一行人的旅行变的更加丰富了。与瓢太的精彩对决，给了小智很好的训练和经验，为自己以后在新奥的表现增加了斗志；华丽大赛上输给长尾怪手的挫折，为小光的园生大会鼓足了干劲；与猎人J的不快回忆，让一行人了解到了这个世界不好的一面，为以后的再见奠定了基础。小智通过不懈的努力终于得到了第一个徽章，而小光也正在为了自己的第一枚缎带辛苦奋战着。经历了各种各样的事情，遇到了各式的人群和神奇宝贝，一行人将在不停的冒险和战斗中，茁壮成长。为了自己的目标和梦想，在新奥的旅行将迎来新的篇章。

文/小熊的幻想、火焰车

第026集：神奇宝贝华丽大赛！园柠大会！

小光为了筹备第二天的华丽大赛，正在和电栗鼠做特训。特训后小智一行人遇到了一位总喜欢把小光叫成“皮卡莉”的协调训练家，他叫健吾，是小光幼时的玩伴，比小光先出来旅行，带着一只舵企鹅。此时武藏为了准备华丽大赛去美容沙龙，把毒芬蝶和哈奇蛇留在小次郎和喵喵身边，一起去“选”一只可以帮助武藏获得缎带勋章的神奇宝贝。小智一行人和健吾找了个地方坐着喝饮料谈话，健吾拿出了他的舵企鹅，可是舵企鹅很不友好，把前来握手的圆企鹅用翅膀拍翻了.健吾说着在华丽大赛上被希美打败的事，又和大家谈论到小智挑战黑铁道馆的事，健吾想起了读幼儿园时候的小光，并说起了小光在幼儿园时候的趣事：小光曾把头发弄乱，被称做小火猴发型；还有一次扮演呆呆兽，把演出搞砸了；还有一次把鞋子穿错了，养成了说“没关系”的口头禅……小光因为健吾揭她的底，所以很生气，决定要和健吾进行神奇宝贝对战，健吾却向小智提出对战请求，小智也很乐意地接受了。

战斗的第一回合小皮使用十万伏特，但是舵企鹅使用了合金爪把攻击挡了下来，十万伏特对舵企鹅几乎没有效果。舵企鹅使用了钻孔啄，从天上俯冲下来，小皮跳上空中旋转着避开了，随后对着下冲的舵企鹅使用了钢铁尾巴。照这样下去，舵企鹅会撞到地面的，健吾下指令让舵企鹅使用泡沫光线，柔软的泡沫堆积在地上，接住了落下的舵企鹅。此时附近的矮树丛中，火箭队除武藏外的成员正在看着他们，打算抓住舵企鹅。小皮接着使用钢铁尾巴，但是小皮的进攻仍是被舵企鹅使用合金爪挡了下来。火箭队出手了，哈奇蛇吐出黑雾，战斗场地顿时暗得伸手不见五指。小智叫出了大胖胖椋，大胖胖椋使用了起风把黑雾吹散了。小次郎拿着袋子，准备把被哈奇蛇捆住的舵企鹅装进袋子的时候，被小智一行人发现了。健吾激励舵企鹅，可是毒粉蝶使用技



能让舵企鹅无法使用技能。健吾见状想上去把舵企鹅救回来，小次郎叫出了沙漠奈亚和捕虫草，当然也是一如既往地被它们攻击。小次郎下指令让沙漠奈亚使出导弹针，让捕虫草使出种子机关枪攻击健吾，小智把健吾扑开避开了攻击。哈奇蛇使用毒尾，把尾巴靠近了舵企鹅，小次郎威胁小智一行人，如果轻举妄动就会伤害舵企鹅.皮卡丘想出招救出舵企鹅，但被小智制止了,因为现在舵企鹅不能动，无法化解电气系技能,如果用电气系技能会对舵企鹅造成很大伤害。火箭队慢慢退着想走掉，小次郎说要报复小智一行人,让小智他们也尝尝好讨厌的感觉。于是，沙漠奈亚使用了飞弹针，毒粉蝶使用了幻象光，捕虫草使用了种子机关枪向小智一行人攻击。就在这千钧一发之际,圆企鹅挺身而出，随即身体发出了耀眼的白色光芒,小光说那是“忍耐”,但小刚说不是。原来圆企鹅学会了新的技能“漩涡”。圆企鹅举起漩涡，把火箭队的攻击都卷进漩涡里去。正当火箭队惊叹于漩涡的强大威力时，圆企鹅把漩涡丢了过去，火箭队被卷入了漩涡中。舵企鹅从漩涡里吸收了能量，恢复了元气，趁着火箭队被卷得晕晕乎乎的时候，摆脱了火箭队的束缚。舵企鹅变友好了，对救它出来的圆企鹅表示感谢。火箭队猫着腰想要逃跑，小光把他们叫住了，小光和健吾都很生气的样子。火箭队惊慌失措，圆企鹅和舵企鹅一起使用了泡沫光线把火箭队打跑了。第二天就要参加华丽大赛了，圆企鹅学会新的技能，舵企鹅的实力也不可小觑，武藏做了美容并打扮自己的两只神奇宝贝，看来有一番龙争虎斗了。

一转眼已是第二天的华丽大赛，第一个上场的是小光，电气系技能配合着胶囊的效果，电栗鼠华丽地出场了，像一位穿着蓝色裙子的仙女降临，全场观众兴奋不已。电栗鼠落地时，用尾巴当坐垫坐在地上，但是站起来时没站稳，整个身体向评委席滚去了。电栗鼠由于失误而显得慌乱，满场乱跑，听不进小光的话。这时，小光好像想到了什么，究竟她会怎么应付目前的状况呢?小光能否成功晋级呢?请看下一集。

第027集：决战！圆企鹅VS舵企鹅

小光参加了园柠镇的神奇宝贝华丽大赛，第一个是她出场，电栗鼠出场时站不稳导致向裁判席滚去，并慌乱不已，满场乱跑，听不进小光的话。这时小光拿出了电栗鼠最喜欢吃的松饼抛了出去，电栗鼠吃到松饼后心情平和了下来，继续比赛。小光下指令让电栗鼠使出放电，场地上出现华丽的蓝色闪电。电栗鼠使出天使之吻，出现五个红心，电栗鼠一一用尾巴扫碎，大红心变成了无数的小红心并继续分裂，结束表演。其他对手的表演也相当不错，他们也都很努力地表演着。到武藏上场了,武藏叫出了哈奇蛇，武藏让哈奇蛇使出捆绑攻击，哈奇蛇把武藏绑得严严实实的。健吾使用了胡地，胡地使用了光墙，变出多面光墙把自己关了起来。又用了影子球，影子球充斥了整个由光墙封闭起来的空间，最后把光墙挤得迸裂开来。胡地使用瞬间移动移动到空中，使出觉醒力量，控制觉醒力量在自己周围旋转，自己也不断上升，升到最高处，觉醒力量散开成为无数发光的小颗粒。很幸运地，小光和健吾和武藏和其他几个人都进入第二次审查。



第二次审查第一回合是小光VS武藏，小光使用圆企鹅对抗武藏的毒粉蝶。毒粉蝶扇动翅膀使用了吹飞，企图把圆企鹅吹跑。但圆企鹅向上一跳乘着毒粉蝶扇出来的风翻滚着，翻滚速度越来越快，到最后积累了很强的力量跳上半空使出了啄击。毒粉蝶使用毒针迎击，圆企鹅避开了，但失去平衡，落地时差点摔倒。毒粉蝶连续使用幻象光，都被圆企鹅避开了。毒粉蝶使出毒针，间接伤到圆企鹅，圆企鹅使出忍耐，又受到另一波毒针的攻击。圆企鹅忍耐着积累了不少力量，瞬间通过一束强光爆发出来，但是对毒粉蝶造成的伤害不大。毒粉蝶使用毒针攻击，圆企鹅避开并使用啄击命中了毒粉蝶，效果拔群，毒粉蝶失去战斗能力，小光进入第二回合。

经过各位选手一连串的努力，比赛进行到了最后的阶段，进行最终决战的是小光和健吾。小光使用圆企鹅VS健吾的舵企鹅，首先双方都使用了泡沫光线。圆企鹅使用啄击，被舵企鹅用合金爪挡了下来扔到半空中。舵企鹅准备使用钻孔啄，圆企鹅使用忍耐，当落下到接近地面时，舵企鹅的钻孔啄命

中了圆企鹅。舵企鹅把圆企鹅撞上半空，圆企鹅力量全开，把忍耐积累的力量爆发了出来，把钻孔啄的力量反击回去了。舵企鹅使用合金爪，圆企鹅回避掉后使用旋涡，旋涡把舵企鹅卷进去了，舵企鹅在旋涡里使用泡沫光线，把旋涡消掉了。接踵而至的是舵企鹅使出的白雾，场上一时能见度降低了很多，圆企鹅看不见舵企鹅了。舵企鹅使用钻空啄跳上半空往下啄，圆企鹅又使用了旋涡，但这次圆企鹅跳进了旋涡里，成功地躲避了钻孔啄。圆企鹅在旋涡里使出啄击，舵企鹅也跳进了旋涡里。舵企鹅使出了合金爪，在旋涡中正面攻击圆企鹅，合金爪的力量和啄击的力量相互抵消了。此时双方再度同时使出了泡沫光线，旋涡又消掉了。这个时候时间到了，小光的分数比健吾高了少许，于是小光在园柠大会上夺得了第一个缎带勋章。

第028集：鬼飘飘与北风使者



小光终于在华丽大赛中得到了第一个缎带勋章，现在小智一行人向着下一个目的地白岱市进发。就在此时，小智肚子饿了，小刚在地图上看到说附近有个神奇宝贝中心，于是小智和小刚都冲了过去。三人都抵达神奇宝贝中心的门口了，可是这里却很像一座民房，打开门，四只鬼斯冲了出来，把大家吓了一跳。大家进入神奇宝贝中心，发现好像没有人在。当他们走到厨房看到桌子上有食物，正想去拿时，一位和乔伊长得很像的小女孩制止了他们，误认为他们是小偷，拿着扫把打中了小智的头。当众人正向小女孩辩解时，乔伊小姐和一位很像乔伊的女孩外出回来了。小女孩称呼乔伊小姐为妈妈，称呼另一位女孩为沙也加姐姐，大家这才明白原来两个女孩都是乔伊小姐的女儿，小刚也放弃了向乔伊追求。吃午饭的时候，大家谈论到那位小一点的女孩叫麻衣，刚刚沙也加和乔伊小姐出去买菜了，麻衣是在帮妈妈看家，她长大后的理想也是要当乔伊小姐，也要在这加神奇宝贝中心工作。大家听了麻衣的一番话，决定帮乔伊小姐。大家忙起来了，小光帮忙晾衣服，小智帮忙扫地，小刚帮乔伊小姐为神奇宝贝治病。大家忙完的时候，麻衣发现她的爸爸外出忘记拿便当了，姐姐说让鬼飘飘带着自己送去。临出发时，麻衣也要跟着去，便唤出了自己的鬼飘飘。沙也加嫌麻衣年纪太小，于是拒绝麻衣跟着去。麻衣闹着一定要跟着去，乔伊小姐没办法只好同意麻衣跟着去，说本来要让麻衣把饼干带给森林里的神奇宝贝。

于是麻衣不跟姐姐去送便当了，承接了送饼干的任务。麻衣也叫了小智一起去送饼干，小智很高兴地答应了。散发完饼干，小智说森林中的神奇宝贝都和麻衣成为了好朋友，麻衣说还有一个更棒的朋友，边说边描述这个朋友，只是姐姐吩咐过不能说出它的名字给其他人知道，所以麻衣没说名字。麻衣又一想，决定带小智去见见这位朋友。穿过一个山洞隧道，来到一个湖边，可是怎么叫都不见有谁出来。小智一问，才知道麻衣说的朋友，就是传说中北风的化身——水君。

另一方面，一位男人带着一只电龙正在检修电路，身后传来叫“爸爸”的声音，是沙也加来了，原来他是沙也加和麻衣的爸爸。此时旁边草丛里的火箭队正在觊觎那只电龙。沙也加爸爸接过便当后嘱咐沙也加回去时不要用鬼飘飘，因为他注意到快要下暴风雨了。话刚说完，电龙被火箭队的网套住了，火箭队在热气球上一如既往地说完台词后，电龙接受指令使出了打雷把火箭队打飞了。但是由于刚才的这一招打雷，使得周围的电线出现了故障。

电线出故障了，神奇宝贝中心里停电了，大家为发电站那发生了什么事而感到疑惑且担心在发电站那的爸爸和沙也加。乔伊小姐决定去发电站看一看，麻衣也要跟着去，这次却被乔伊小姐拒绝了。麻衣跑了出去，小智和小皮也都追了出去。这时附近传来“皮卡˜皮卡”的声音，原来麻衣让鬼飘飘带着自己去发电站，但是被小皮拉住了。众人劝麻衣不要去，要下暴风雨，风太大了，很危险。但是这时刮来一阵风，把鬼飘飘吹跑了，小皮和麻衣也都被拉走了。发电站那边，电源已经修理完毕，附近也都赶在暴风雨前顺利地通电了。小智一行人跑过来说麻衣被吹跑的事，爸爸断定说麻衣被风吹到了一座岩山上，沙也加叫出了三只鬼飘飘，想让鬼飘飘带着去找麻衣。爸爸以暴风雨要来为由阻止沙也加去。这时又一阵风吹过，三只鬼飘飘差点被吹跑，

小智一把抓住了他们，说要去找麻衣和小皮他们。这个时候，小皮和麻衣都被困在了岩山上，天下起了大雨，还打雷，麻衣害怕极了。其他人坐车上山找麻衣，可是上山的路被山石堵住了，走别的路又怕来不及了。鬼飘飘吊着小智找到了麻衣和小皮。另一方面，电龙用雷电拳击打山石，可是那挡路的石头却还在那纹丝未动。当众人要从另一条路上山时，沙也加跑开了，说要去办一件事，叫大家先走。沙也加往那个山洞跑去，穿过隧道，到了那个湖的湖边，原来她是来找水君帮忙的。



雨停了，小智带着麻衣想要走出山，可是四周都起大雾，走到路上又遇到一座独木桥，只能走过去了。沙也加在湖边请求水君控制风带她去找她妹妹，可是无论她怎么请求，湖中央还是没有任何动静。沙也加为了拯救妹妹，决定自己去找麻衣，就在这时，湖中央出现了白光，水君踏着水波出现了。小智在山上背着麻衣走在独木桥上，小皮和鬼飘飘先过去了，小智还有几步就抵达对面的山崖。谁知独木桥突然断了，小智忙扒住山崖，可是土松动了，小智和麻衣掉了下去。在山谷深处出现了一个影子，敏捷地在两边悬崖跳动，那是水君来了。沙也加骑着水君，接住了落下的小智和麻衣，送回山上。当小智惊叹于再次见到水君并对水君表示感谢时，其他人都赶到了，沙也加说是水君救了麻衣的，可水君不知去哪了。大家回家了，水君在夕阳下目送着他们离开。等到夜晚，火箭队见到山头上的水君，想要去抓，结果被水君用极光束打飞了。

第029集：小智与小光！双人合作赛没问题！？

为了得到新奥联盟的第二个徽章，小智一行人正在往白岱市进发。途中遇到几个《新奥.NOW》节目组的摄制人员，在谈话中了解到小智他们听说附近有一个露营地，那里有很多强的训练家，为了向他们挑战而来的，这个节目组也刚好要去那个露营地取材，采访那些高手。来到露营地，听见两个训练家一边垂头丧气地从别处走回来，一边抱怨着遇到的训练家太强了。小智一听，立马问他们那训练家在哪，两人给他指了路，小智他们便过去了。一路上，发现又有精灵被那传说中的训练家打倒，小智的斗志也越来越强了。去到目的地，看见两个训练家，他们正在庆祝十六连胜。这两个训练家是一对双胞胎，一个叫伊崎，带着火岩鼠，另一个叫伊武，带着蓝鳄，他们号称最强的双胞胎兄弟。小智向他们发起挑战，但是他们只接受双人合作赛，于是小光决定和小智组成一队挑战双胞胎兄弟。小光叫出了圆企鹅，小智使用了嫩苗龟，准备挑战。比赛开始前，节目组又出现了，他们采访了双胞胎并请求提供材料。战斗开始了，火岩鼠使用了火焰车，被嫩苗龟闪过去了。火岩鼠又一次使用了火焰车，嫩苗龟再次避开，但是站不稳，撞到了圆企鹅，和圆企鹅一起被火焰车命中了。小智和小光分别叫自己的神奇宝贝站起来，但是圆企鹅站起来后也是站不稳，撞到了嫩苗龟。小光让圆企鹅使用泡沫光线，泡沫光线却打到了嫩苗龟。嫩苗龟使用撞击，撞到了圆企鹅。对方再次发动攻击了，蓝鳄使用水枪，同时命中嫩苗龟和圆企鹅。嫩苗龟和圆企鹅仇恨地看着对方，嫩苗龟使用飞叶快刀，圆企鹅跳过去把嫩苗龟头上的枝抓住，把嫩苗龟甩开，正要使用泡沫光线，被冲回来的嫩苗龟踢了一脚。火岩鼠趁着它们内讧的时候，使用高速星星攻击它们。蓝鳄又接连使出了劈开。最后双胞胎兄弟联合出击，火岩鼠使用喷射火焰，蓝鳄使用高压水炮，嫩苗龟和圆企鹅同时失去战斗能力，双胞胎兄弟获得了十七连胜。

比赛后，小智和小光互相埋怨对方，都说是对方的指示不对，是对方的错，说着说着吵了起来，嫩



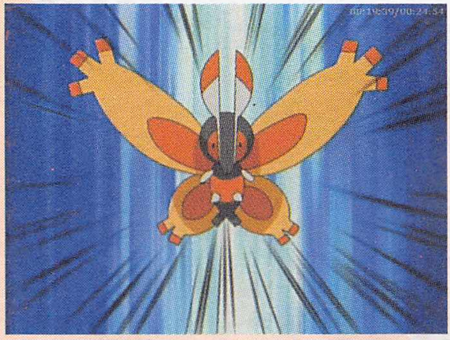
苗龟和圆企鹅说着说着更打了起来。小皮去劝驾，被殃及，小皮使用电气绝招攻击它们才阻止了吵架。嫩苗龟和圆企鹅重新和好了，训练家也和好了。吃饭的时候，他们商量好要再去挑战一次并制定了作战计划。另一方面，火箭队感觉到双胞胎兄弟的精灵比小智他们的要厉害，想着要去抢双胞胎兄弟的精灵。双胞胎兄弟走在路上，看到路中间有一张放满了水果的桌子，于是他们飞奔过去吃水果。孰不知，那是火箭队惯用的伎俩——挖陷阱。双胞胎兄弟和他们的精灵都掉下去了。火箭队乘着热气球，用机械手把火岩鼠和蓝鳄抓走了。双胞胎兄弟追了上去，遇到小智一行人，小智和小光向他们提出再一次对战的请求，小智一行人从他们口中了解到他们精灵被抢的事。小智叫出大胖胖椋，大胖胖椋使用电光一闪把气球割破了，气球着陆。火箭队摔得人仰马翻，大家也都赶到了。小次郎叫出了捕虫草，武藏叫出了哈奇蛇，小智仍旧使用嫩苗龟，小光也派圆企鹅上场。哈奇蛇使用毒尾，被嫩苗龟和圆企鹅避开了。嫩苗龟使用飞叶快刀，圆企鹅使用泡沫光线,都命中了哈奇蛇。捕虫草使用种子机关枪，也被嫩苗龟和圆企鹅避开了。这次圆企鹅先发起进攻，使用连续的啄击，随后嫩苗龟使出了撞击把捕虫草撞到哈奇蛇那里。最后，嫩苗龟使出飞叶快刀，圆企鹅使用泡沫光线，它们的攻击都同时命中了哈奇蛇和捕虫草，火箭队就被打飞了。火岩鼠和蓝鳄都回来了，双胞胎兄弟也接受了小智和小光的挑战。战斗开始，火岩鼠使出火焰车，这次也成功地被嫩苗龟避开了，小光让圆企鹅用泡沫光线，火岩鼠的火焰灭了。嫩苗龟向蓝鳄使出咬咬功，蓝鳄躲开了，趁着这个时候，圆企鹅向蓝鳄使出泡沫光线且命中



了。火岩鼠使用喷射火焰，嫩苗龟和圆企鹅都闪开了。蓝鳄使用高压水炮，还是被躲开了，火岩鼠趁着这个时候使用了火焰车，这次成功地打到了嫩苗龟和圆企鹅。火岩鼠一记高速星星，被对方避开，蓝鳄一招水枪命中对手。蓝鳄又使用了水枪，嫩苗龟使用飞叶快刀把水流切开了。这次蓝鳄换成高压水炮攻击圆企鹅，嫩苗龟冲过去把圆企鹅带开了。火岩鼠使用喷射火焰，圆企鹅用忍耐了接下来，蓝鳄使用咬咬功咬住嫩苗龟,圆企鹅把忍耐积累的能量反击给火岩鼠。嫩苗龟使用光合作用恢复元气，蓝鳄使用高压水炮想要阻止它的行动，圆企鹅使用泡沫光线阻挡住水炮，拖延时间使嫩苗龟成功地恢复了体力。嫩苗龟使用咬咬功咬住了蓝鳄并甩了出去。圆企鹅使用旋涡攻击火岩鼠，嫩苗龟使用撞击把蓝鳄也撞了进去，这个时候往旋涡里又补上一招飞叶快刀，火岩鼠和蓝鳄都失去战斗能力。夺得一场组合战的胜利之后，他们懂得战斗的深奥，向下一个道观徽章所在的城市——白岱市进发了。

第030集：白岱森林！蓑衣虫进化作战！！

小智一行人在前往白岱市的途中，他们正在穿越白岱森林，长尾怪手突然感觉到了什么，在树枝间不断飞跃前进，小智一行人也跟着跑。长尾怪手跑到一棵金黄色叶子的大树边，爬了上去，与原先在那里的神奇宝贝一起舔着树上的什么。原来是香蜜，好像是有人涂上去的，香蜜也吸引到了一只蓑衣虫前来吃了。蓑衣虫用自己的触角抓住树枝把自己吊上树去，可是由于长尾怪手的尾巴碰到它，导致它从树上掉了下来。蓑衣虫从树上掉了下来，身上的叶子撒了，它正慌忙地把叶子拣起来。一个大姐姐带着一只吉利蛋出现了，趁着蓑衣虫拣叶子的时候，吉利蛋对蓑衣虫使用了魅惑，魅惑起效果了，也就是说这是一只公的蓑衣虫，吉利蛋使用连环巴掌攻击蓑衣虫，最后几下被蓑衣虫躲开并使用撞



击撞吉利蛋。吉利蛋再次使用连环巴掌，蓑衣虫使用了保护，连环巴掌没有效果。吉利蛋使出炸蛋炸

伤蓑衣虫，大姐姐丢出精灵球把蓑衣虫收服了。小智一行人看到这里，上前去向大姐姐打招呼。在谈话中了解到，这些香蜜果然是这位大姐姐涂上去的，原来她是一位神奇宝贝宝藏猎人，叫做茂美。茂美小姐正在寻找一种可怕的香蜜，这种香蜜的效果是普通香蜜效果的几万倍。茂美根据一张地图的指引来到了白岱森林，据说可怕的香蜜就在森林中的琥珀之城里。这时火箭队偷听到了他们的谈话，也想要得到可怕的香蜜。

忧露蛾可以辨别出香蜜的味道，进而可以找到可怕的香蜜的所在，所以首先要把雄性的蓑衣虫进化成忧露蛾。茂美之前已经收服了三只蓑衣虫，可都是雌性的，雌性的只能进化成叶衣虫，不能进化成忧露蛾。要进化就要在战斗中积累经验，所以小智自告奋勇要帮茂美小姐进化蓑衣虫，拿出嫩苗龟要和蓑衣虫战斗。战斗一开始，嫩苗龟和蓑衣虫都使用撞击，结果蓑衣虫被嫩苗龟撞飞了。蓑衣虫站起来向嫩苗龟再次使用撞击，不慎滑倒，身上的叶



子洒落蒙在嫩苗龟的眼睛上，嫩苗龟慌乱中使出撞击把蓑衣虫撞倒了。小智只好把嫩苗龟收回来，派小皮上场并嘱咐小皮故意输掉。蓑衣虫向小皮使用撞击，小皮不避开，假装被蓑衣虫撞倒了。小皮还躺在地上装，蓑衣虫又再使用撞击，此时蓑衣虫被一只机械手抓走了。原来是火箭队，他们想要让蓑衣虫进化成忧露蛾，这样他们就可以找到可怕的香蜜了。茂美小姐以为他们是要帮她进化蓑衣虫，小智一行人为茂美小姐解释完时，火箭队要离开了。小智让小皮使用十万伏特，武藏叫出哈奇蛇，哈奇蛇使用黑雾掩护火箭队成功逃离，小智们又准备着开展新的追捕行动。

火箭队抓到蓑衣虫后，武藏让它找出可怕的香蜜，喵喵说得先让它进化。火箭队就决定通过战斗来给蓑衣虫积累经验，让它进化。首先果然翁上场。临战斗前，蓑衣虫说肚子饿了所以无法战斗，火箭队拿来很多食物给它吃，全部被食物都被蓑衣虫吃光了。

茂美小姐说，她出生在神奇宝贝宝藏猎人世家，她的爷爷得到过很多宝贝，但是可怕的香蜜却没有得到，得到可怕的香蜜成为她爷爷的梦想，于是茂美小姐帮爷爷实现这个梦想。

火箭队那边，他们正准备让自己的精灵在和蓑衣虫的战斗中输掉好让蓑衣虫可以进化。蓑衣虫向果然翁使用冲撞，果然翁偏偏在这个时候使用返拳，蓑衣虫被反弹的力量打飞了。蓑衣虫站起来，再次向果然翁冲去，可是还没撞到就停了下来，使用保护，战斗无法继续。喵喵上场，喵喵和蓑衣虫在不断互相撞着，它们被小智派来的大胖胖椋发现了。蓑衣虫使用撞击攻击喵喵，喵喵使用疯狂乱抓，蓑衣虫败北了，可这样的话让蓑衣虫胜利的计划就泡汤了。这时，小智他们找过来了，要求把蓑衣虫归还，火箭队说要用战斗决胜负。武藏使用哈奇蛇，小次郎使用捕虫草，它们都使用了咬咬功。小光让圆企鹅使用泡沫光线，小智让皮卡丘使用十万伏特，但是被对手避开了。小刚和茂美小姐想趁着这个时候去救蓑衣虫，但是被喵喵阻拦了。茂美小姐拿出吉利蛋，吉利蛋使用连环巴掌扇喵喵，喵喵用爪子把吉利蛋逼退了。蓑衣虫想逃被果然翁挡住，蓑衣虫用触角把果然翁缠住甩开，使用撞击把喵喵撞倒。喵喵生气地向蓑衣虫冲去，蓑衣虫使出觉醒力量攻击喵喵。喵喵被打飞后，蓑衣虫身上发光了，蓑衣虫终于进化成了忧露蛾。火箭队见此想要夺走忧露蛾，哈奇蛇使用毒尾，捕虫草使用种子机关枪。茂美小姐迎击，吉利蛋使用炸弹，忧露蛾使用幻象光，把哈奇蛇和捕虫草打飞。圆企鹅使用泡沫光线把哈奇蛇和捕虫草打到武藏和小次郎那里去。最后，小皮使用高压电击，把火箭队打飞了。

忧露蛾感受到了什么似的，向一个方向飞去，难道它找到可怕的香蜜了吗？在这条路上有什么在等着小智一行人？小智一行人是否能成功找到可怕的香蜜呢？

第031集：嫩苗龟对嫩苗龟，速度对决

小智一行人在白岱森林中遇到神奇宝贝宝藏猎人茂美小姐，茂哦美小姐为了找到传说中的可怕的香蜜，收服了一只公的蓑衣虫并进化为忧。蓑衣虫进化为忧露蛾后，好像发现了什么，向着一个方向飞去，小智他们也跟着跑。大家跟着忧露蛾来到一棵金黄色叶子的大树下，忧露蛾停靠在树上吸食香

蜜，大家以为这就是可怕的香蜜，仔细一看，这个地方是茂美小姐收服蓑衣虫的地方，蓑衣虫进化后回来吃香蜜了。由于天色以晚，大家决定等第二天再继续找。第二天早上，忧露蛾再次飞走了，大家认为这次肯定是找到了可怕的香蜜，于是都追了上去。路上，茂美小姐被藤蔓缠住并悬挂在树上，小智拿出嫩苗龟，让嫩苗龟用飞叶快刀把藤蔓切断。不远处传来忧露蛾的声音，大家寻声找去，只见忧露蛾悬停在一片草丛的上方，忧露蛾往草丛里一钻，一只臭臭花受到惊吓跳了出来，同时一位小姐从附近也跑了过来。这位小姐好像对草系神奇宝贝很了解一样，马上说出了臭臭花的资料。忧露蛾向臭臭花飞去，臭臭花逃走并散发出很臭的味道。原来那位小姐叫奈留，为了收服草系神奇宝贝来到白岱森林，刚才准备收服臭臭花，结果忧露蛾把臭臭花的味道当成是香蜜的味道，追逐它，所以臭臭花被吓跑了。



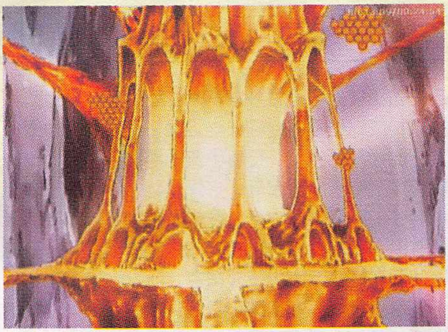
奈留小姐向小智提出挑战，小智接受了。奈留小姐使用的第一个精灵是樱花种子，比赛为2对2的战斗，小智会使用如何应战呢？也是在这个时候，火箭队好像在白岱森林里迷路了，武藏被一只铁壳昆绊倒了，此时周围的铁壳昆都进化成大针蜂，火箭队吓得落荒而逃。另一方面，比赛开始了，小智派出嫩苗龟，让它使用撞击，命中樱花种子。嫩苗龟乘胜追击，使用飞叶快刀，樱花种子不断逃避。奈留小姐把樱花种子收了回来，叫出了自己的嫩苗龟。小智让嫩苗龟使用撞击，但是奈留小姐的嫩苗龟速度比它快，避开了攻击。小智的嫩苗龟再次使用撞击，攻击再次被避开，撞到了树上。奈留小姐的嫩苗龟使用寄生种子，寄生种子生出来的藤蔓把嫩苗龟束缚住了，力量也被吸收着。奈留小姐的嫩苗龟使用撞击，小智的嫩苗龟无法战斗。小智使用速度占优势的大胖胖椋，大胖胖椋使用翅膀攻击，攻击还是被奈留小姐的嫩苗龟避开了，而且接连很多次翅膀攻击都被避开了。大胖胖椋使用燕返，还是被避开了，大胖胖椋冲入草丛又冲出来，嫩苗龟使用叶子风暴，大胖胖椋失去战斗能力，奈留小姐赢得比赛的胜利。

夜晚，奈留小姐听说他们要找可怕的香蜜，说要帮忙，提供了个线索说有红榴果的花开放而且有蜜巢蜂墙的地方附近也许有可怕的香蜜，结果他们决定根据这个线索明天继续寻找。

第二天早上，火箭队好像是被大针蜂扎伤了，缠得跟木乃伊一样，走着走着他们发现了小智一行人，移动时小次郎摔倒了，被小智一行人发现。小次郎拿出捕虫草要抓忧露蛾，捕虫草把小次郎咬住了，奈留小姐靠近去跟小次郎商量要拿美丽花或霸王花交换捕虫草。奈留小姐坚持草系神奇宝贝训练家没有坏人，奈留小姐建议拿大食花交换捕虫草时，小次郎顿生感慨。小次郎下指令让捕虫草使用咬咬功，奈留小姐跑去接下了攻击，奈留小姐的头被捕虫草咬在嘴里了，小次郎让捕虫草把奈留小姐吐出去。武藏让喵喵把机器拿出来，然后叫出了哈奇蛇，小次郎叫出了沙漠奈亚。奈留小姐见到沙漠奈亚，很喜欢，叫沙漠奈亚在她背上发射导弹针。武藏只有让哈奇蛇使用毒尾，奈留小姐叫出嫩苗龟，毒尾向嫩苗龟横扫过去，被嫩苗龟避开了，嫩苗龟使用咬咬功把哈奇蛇咬住了。沙漠奈亚使用导弹针，嫩苗龟使用叶子风暴把导弹针吹散了。喵喵驾驶着热气球过来了，小次郎和武藏上了热气球，喵喵控制机械手把忧露蛾抓住了，奈留小姐的嫩苗龟对机械手使用寄生种子，寄生种子生出来的藤蔓把机械手挤断了，茂美小姐把忧露蛾叫回身边，小皮一记十万伏特把火箭队打飞了。茂美小姐对奈留小姐表示感谢，谈话之余，忧露蛾感觉到了什么似的，飞走了，大家都跟着去看，原来忧露蛾找到红榴果的花了，也就是说那附近可能有可怕的香蜜了。此时一只长鼻叶带来一张纸给奈留小姐，奈留小姐说那是她的通信员并接过纸打开看，奈留小姐看了后说有事要离开，所以就走了。忧露蛾反应加强了，它找到一只在花朵里的三目蜂。三目蜂飞走了，大家都跟着它跑，小智一行人能找到琥珀之城吗？

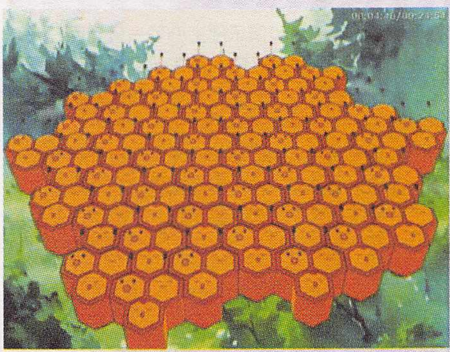
第032集：琥珀之城的女王蜂

小智一行人为了帮神奇宝贝宝藏猎人茂美寻找可怕的香蜜，在白岱森林中奔走，几经辛苦，他们找到了标志可怕的香蜜所在的红榴果的花和酿蜜的三目蜂。三目蜂飞走了，茂美小姐的忧露蛾和大家

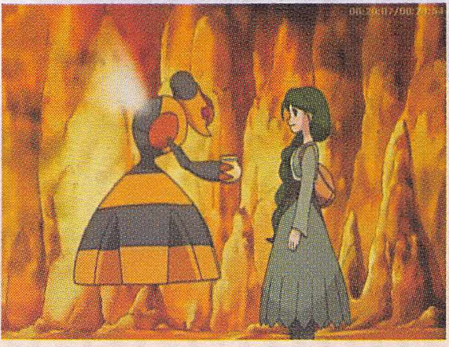


都追了上去，最后大家来到一片空地，那里只有一朵红榴果的花，三目蜂从花里飞了出来飞走了，大家再次跟上去，可是由于三目蜂速度很快，他们把三目蜂跟丢了。话说火箭队那边，他们很累，在森林里漫无目的地走，结果走到悬崖边，想走回去，结果悬崖断裂，和悬崖一起掉下水去了。小智一行人走着走着听到忧露蛾的叫声，它停在一片草丛的上方,只见草丛里升起一堵蜜巢蜂墙，那是由许多三目蜂堆叠而成的,它们叠成蜜巢蜂墙一起飞走了。小智一行人跟着三目蜂们来到一幕瀑布，那里有很多蜜巢蜂墙，当众人不知该怎么继续走下去的时候，忧露蛾往瀑布飞去，皮卡丘也跟上去，它们表示琥珀之城在瀑布后。瀑布内有很大的洞窟，洞内飘散着可怕的香蜜的味道，连小皮也可以闻到，由此可断定琥珀之城就在洞窟里。去到一个地方，那里的洞壁泛着蓝光，大家以为到达目的地了，原来那是一段很长的结晶环形路。走到末尾是一条隧道，大家跟着小皮和忧露蛾进去了，可是小皮和忧露蛾速度太快,大家把它们跟丢了，小智一行人走到了一条死路。火箭队也意识到这里有琥珀之城了，他们拿着铲子在洞里挖，想挖出可怕的香蜜。小智一行人走着走着遇到了小皮和忧露蛾，这时一大群三目蜂从他们头上飞过，小智他们跟去看看是怎么回事。三目蜂飞到火箭队那里，火箭队正在挖洞，三目蜂们都很生气。火箭队要小智一行人带他们去找可怕的香蜜，要求得不到满足，武藏叫出了哈奇蛇，小次郎叫出了沙漠奈亚，沙漠奈亚使用导弹针，哈奇蛇使用毒尾攻击三目蜂，三目蜂们都生气了，使用幻象光疯狂攻击。小智向三目蜂们解释他们没有恶意，但三目蜂们听不下去。茂美小姐让忧露蛾使用超音波，三目蜂和哈奇社和沙漠奈亚都晕晕乎乎的，圆企鹅用旋涡把火箭队冲跑了。小智一行人来到一堵墙边，没有路了，忧露蛾示意继续走，茂美小姐注意到墙是会动的，原来它是一堵蜜巢蜂墙。见到他们，组成蜜巢蜂墙的三目蜂向他们使用幻象光，忧露蛾再次使用超音波使它们混乱了，由于超音波的力量，蜜巢蜂墙也被打散了，琥珀之城出现在他们的眼前。

琥珀之城里，金碧辉煌，四周不断有可怕的香蜜流淌着，在一个高台上的中央漂浮着女王蜂。茂美小姐独自走向女王蜂，想向它讨一点可怕的香蜜，三目蜂们和女王蜂此时对入侵者感到愤怒，它们警戒地望着向女王蜂走去的茂美小姐。茂美小姐向女王蜂说明了来意，她向女王蜂举起了一个玻璃罐子，三目蜂们围了过去......忽听一声响，琥珀之城上方破了一个口子，火箭队从上面跳了下来，他们回来抢可怕的香蜜了。武藏叫出哈奇蛇，小次郎叫出沙漠奈亚和捕虫草。小智想要战斗，但小刚提醒说在这里战斗琥珀之城会被破坏的，于是小智没有动手。哈奇蛇使用毒尾，沙漠奈亚使用导弹针，捕虫



草使用种子机关枪把三目蜂打飞并打裂了琥珀之城的墙壁，可怕的香蜜顺着裂缝流了出来，裂缝越来越长，火箭队忙用水桶去盛。小光叫卷耳兔用急冻光线把裂缝补上，但冰终究会融化，大家都把神奇宝贝叫出来拿石头去堵裂缝，小光叫电栗鼠用天使之吻把火箭队的精灵迷惑了。这时，冰块开始掉下来了，大家加快进度堵裂缝，火箭队想要逃跑了。忧露蛾使用虫鸣，三目蜂们使用幻象光阻止火箭队前进，喵喵用雨伞挡住攻击，女王蜂使用力量宝石把他们打飞了。三目蜂们用蜜把裂缝补上，女王蜂也



第033集：好喜欢！神奇宝贝装扮大会！



超喜欢神奇宝贝俱乐部主办了一套节目，叫“神奇宝贝装扮大会”，由训练家把自己的神奇宝贝装扮成别的神奇宝贝的样子，看谁扮得像，获胜者可以得到一个神奇宝贝的蛋。小智去报名了，小光和小刚想要得到蛋也要参加。大家在过道想着要让哪个神奇宝贝参加，小皮自告奋勇，它扮成了果然翁、重音怪、幕下力士、哈奇蛇、水跃鱼、莲叶童子、卷耳兔和蔷薇苞，小光决定了使用圆企鹅，小刚决定使用古力古路。

比赛开始了，其他的参赛有的用大狼犬装扮成水君，用吞食兽装扮成臭臭泥，用瓦斯弹装扮成波克比，用口呆花装扮成向日种子，用暴鲤龙装扮成绿毛虫，用铁壳昆装扮成铁螯龙虾，用嘟嘟装扮成嘟嘟利。小刚带着装扮成牛蛙君的古力古路登场了，古力古路模仿牛蛙君鼓掌，通过了；下一位是武藏和装扮成玛扭拉的喵喵，喵喵学了几声别的神奇宝贝的叫声就通过了；接着小次郎用模仿魔偶，模仿魔偶戴上帽子旋转起来，好像是黏土娃娃。小次郎把帽子的里面翻转出来，变成绿色的，装在模仿魔偶头上，模仿魔偶跳起把叶子甩在地上，像是菊草叶使用飞叶快刀，由于很精彩，所以也通过了；下一位使用音符鹉模仿胖丁唱歌；然后小光用圆企鹅模仿独角虫，圆企鹅听到别人的赞赏就得意忘形使用泡沫光线，因此漏馅了，不能通过；下一位是小皮，它表演了那异常华丽的变脸，改变身体形状及表情，使外表看起来像是别的神奇宝贝，很荣幸地也通过了。

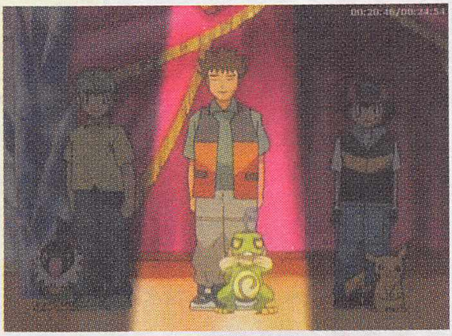
决赛到了，音符鹉还是唱胖丁的歌，训练家叫它唱别的歌，还拿出了图片，音符鹉停止唱歌，大家以为它要唱新的歌，唱出来的原来还是胖丁之歌，不过由于几句对话，引得大家笑了。这个时候，装扮成向日花怪的喵喵建议武藏把蛋直接偷走。武藏引开大家注意力，喵喵把蛋拿了出来，被古力古路发现了。武藏拉着小次郎要逃走，谎称出去散步。

小刚被古力古路领到放蛋的台子那里，小刚发现蛋不见了，喊了出来。君莎小姐使用了卡蒂狗拦住他们，武藏叫出哈奇蛇，哈奇蛇使用黑雾，小智叫大胖胖椋把黑雾吹散，火箭队跑了，大家都追了上去，小皮和圆企鹅骑着卡蒂狗也追了上去。小智要叫小皮用十万伏特，小刚提醒说这样对蛋有危害，



所以小智叫大胖胖椋使用翅膀攻击。武藏叫毒粉蝶使用毒针阻击大胖胖椋，圆企鹅使用泡沫光线，模仿魔偶使用模仿也使出泡沫光线，两招泡沫光线抵消了。模仿魔偶使用摇摆舞，喵喵和毒粉蝶混乱了，喵喵不小心把蛋碰落了。小光使用卷耳兔，卷耳兔使出飞跳，把蛋接住了，小皮使用十万伏特把火箭队打飞了。

比赛进行到最后阶段颁奖仪式，冠军诞生了，它是小刚的古力古路，因为它在比赛期间一直扮演着牛蛙君，无论什么时候总是在鼓掌，所以古力古路获得冠军，小刚也得到了那个蛋。



第034集：叉尾浮鼬！通往最强之路！！

小智一行人走在前往白岱市的路上，小刚还在抚摸着那个蛋，忽听有人在唤醒喇叭芽，那只喇叭芽已经晕了，训练家正跑着把它送去神奇宝贝中心，这时又有一个大叔抱着自己的蛇纹熊向神奇宝贝中心跑去。小智向他询问是怎么回事，从大叔口中



得知在那边的河里可以钓到很强的叉尾浮鼬，那只叉尾浮鼬被钓起后打伤了蛇纹熊，抢走钓竿。小智听说有这么强的叉尾浮鼬，，决定去收服它。

小智一行人在钓鱼，小光发现小智使用的是小智钓饵，小光要借，小智不肯，正在争夺的时候，希美来了。小智和小光向希美展示了自己的徽章和勋章，各自只有一个，希美已经得到两个缎带勋章了。正说着话，鱼竿在动，小光很辛苦把鱼钩拉回来，是传说中的那只叉尾浮鼬上钩了。小光使用了圆企鹅，圆企鹅使出了啄击，被叉尾浮鼬避开了，圆企鹅又使用泡沫光线，叉尾浮鼬不断闪避，跳到半空使用水枪命中圆企鹅。圆企鹅连续使用泡沫光线，叉尾浮鼬使用水流激射把泡沫光线冲掉并连续攻击圆企鹅，圆企鹅快倒下了，叉尾浮鼬补上最后一下水流激射，圆企鹅无法战斗。希美使用卷尾猫，卷尾猫高高跳起，使用影子爪，被叉尾浮鼬避开了。叉尾浮鼬使用音速波攻击卷尾猫，卷尾猫使用疯狂乱抓把音速波挡掉，叉尾浮鼬使用水枪，卷尾猫跳起用影子爪，，叉尾浮鼬用水流激射迎击，卷尾猫被水流激射冲撞到地面并无法战斗，叉尾浮鼬还再向卷尾猫使用了水流激射。小智叫小皮使用十万伏特，没有命中。叉尾浮鼬跳起使用音速波，小皮使用电光一闪避开，电光一闪也被叉尾浮鼬跳起来避开了。小皮趁这个时候使用钢铁尾巴，接着小皮被音速波连续命中，小皮使用高压电击冲开叉尾浮鼬发射的水枪命中叉尾浮鼬。小智把精灵球丢了过去，但是很遗憾，叉尾浮鼬出来了，它用水流激射把小皮撞到水里去了，小智想把小皮叫回岸上，但是在水中小皮的路被叉尾浮鼬挡住了。叉尾浮鼬跳起把小皮踹到水里，又往上游，向水下的小皮使用音速波，小皮被打出水面，无法战斗。大家的钓鱼竿也被叉尾浮鼬拿走了。

此时，火箭队也想要去钓叉尾浮鼬，他们正想着得到叉尾浮鼬后有什么好处，小智一行人找到了叉尾浮鼬对方鱼竿的地方，他们发现叉尾浮鼬在这里训练，一下水枪就把石头粉碎了。一行人正在谈论时，被叉尾浮鼬发现了，叉尾浮鼬向他们这



个方向使用了水枪，大家以为它发动了攻击，原来是要打落果子补充体力。小智向叉尾浮鼬发起挑战，叉尾浮鼬使用水流激射撞他们，冲到水里使用水枪，再使用水流激射冲出水面。小智看了后发动小皮一起来特训，小皮用钢铁尾巴，小智用脚，都去砍/踢瀑布，都掉下水。圆企鹅对瀑布使用啄击，被瀑布冲到水里了。叉尾浮鼬踩着岩石跳上瀑布顶端，小智看了也和小皮一起上去了，圆企鹅也跟着去。叉尾浮鼬使用水流激射从瀑布顶端跳下，下落过程使用音速波，再使用水枪，然后落水。小皮使用钢铁



尾巴跳下去，小智踢腿跳下去，圆企鹅跳出去后掉了下去。圆企鹅不甘心，又爬上去，使用啄击跳了下来。

这个时候，叉尾浮鼬被火箭队抓走了，被用网子网着用热气球吊走了。小智叫嫩苗龟用飞叶快刀把吊网子的绳子割断了，掉下来的时候小光扑出去接住了掉进水里。圆企鹅来帮忙了，把她们拉回岸边。武藏叫出哈奇蛇，小次郎使用捕虫草，圆企鹅使用泡沫光线，叉尾浮鼬挣脱开网子使用水枪把火箭队打飞了。

叉尾浮鼬向圆企鹅发起挑战，小光接受了。比赛开始，圆企鹅使用泡沫光线，叉尾浮鼬使用水枪抵挡，时间长了，泡沫光线挡不住，水枪把圆企鹅冲飞。圆企鹅使用啄击，几次都被叉尾浮鼬避开，叉尾浮鼬使用音速波，圆企鹅也避开了。叉尾浮鼬使用水流激射撞到圆企鹅，圆企鹅使用泡沫光线，没有命中。叉尾浮鼬使用水枪，第一次被闪开了，第二次命中。受希美提醒，小光想到华丽大赛的时候，于是叫圆企鹅回转着使用泡沫光线，叉尾浮鼬被迷惑了，圆企鹅使用啄击，叉尾浮鼬使用水流激射，啄击攻击到叉尾浮鼬了。叉尾浮鼬倒下，小光丢出精灵球，但是叉尾浮鼬又从精灵球里出来了。叉尾浮鼬使用音速波把圆企鹅打到水里，叉尾浮鼬往水里的圆企鹅使用水流激射，圆企鹅趁这个时候使用旋涡，把叉尾浮鼬困在旋涡里，圆企鹅对在旋涡里的叉尾浮鼬使用泡沫光线，叉尾浮鼬失去战斗能力，小光再次丢出精灵球，这次成功地把叉尾浮鼬收服了。

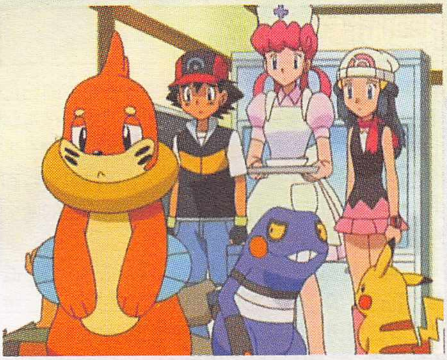
被抢的鱼竿交由希美交还给大家，希美还要在这里收服精灵，所以大家就分开了，小智一行人继续踏上前往下一个道馆的道路。

第035集：四天王梧叶与古铜钟

在前往新奥联盟的第二个道馆白岱市的途中，得到了新同伴叉尾浮鼬的小光把大家叫到了一起，把叉尾浮鼬介绍给了一行人的神奇宝贝们，大家都很高兴。但是，叉尾浮鼬看到皮卡丘和圆企鹅，却显的很不屑一顾的样子。圆企鹅因为不满叉尾浮鼬的样子而跟它吵了起来。小刚认为叉尾浮鼬一路上自己修行过来是因为没有遇到过强的对手，于是，小智便向叉尾浮鼬提出了对战的建议，叉尾浮鼬也很爽快的答应了。战斗开始，先发制人，小智的嫩叶龟用了草系的飞叶快刀，小光指挥叉尾浮鼬用水枪，可是叉尾浮鼬却不听从小光使用了水流喷射，虽然是水系绝招，不过效果很不错的说，接着嫩叶龟对着叉尾浮鼬使用了啃咬，叉尾浮鼬故意不避开，让嫩叶龟咬住了自己的手，然后使用了音速波。近距离下的音速波让嫩叶龟昏了过去。小光抱怨着叉尾浮鼬下手太重，但叉尾浮鼬根本不听小光的话。一行人将受伤的嫩叶龟送到了附近的神奇宝贝中心，小刚一看到乔伊老毛病又犯，古力蛙将他麻痹了之后叉尾浮鼬又有点挑衅的差点跟古力蛙打了起来，好在小光制止了。

神奇宝贝中心的电视上正播放着冠军联盟的录影带，四天王的梧叶的麒麟奇正与对手的巨钳螳螂





热斗，结果当然是梧叶以压倒性的力量获胜了。正当众人感叹四天王的实力时，梧叶出现在了众人面前，而且还说自己那场战斗有很多不足。而在窗外，一路追着小智他们过来的火箭队又打起了梧叶的神奇宝贝的主意。梧叶向一行人解释了冠军联盟的一些事情，并介绍了新奥的四天王和冠军。叉尾浮鼬听完后一直嚷嚷着，想和梧叶来一场战斗。梧叶明白了叉尾浮鼬的想法，接受了挑战，却拒绝了小智的挑战，并说期待小智拿了新奥联盟优胜之后再进行他们的战斗。

梧叶拿出了符合叉尾浮鼬实力的古铜钟，叉尾浮鼬不听小光的命令，不用水流喷射，使出了水枪，但古铜钟以铁壁巧妙的防守住了。小光再次让叉尾浮鼬使用水流喷射，可是叉尾浮鼬依然不听从小光的命令，使出了音速波，古铜钟还是以铁壁防守住了。叉尾浮鼬攻击没法成功，梧叶开始攻击了。面对古铜钟的螺旋球，叉尾浮鼬却不避开而使用了水流喷射，结果被古铜钟撞飞了。感叹着叉尾浮鼬的实力，梧叶让古铜钟使出了光泽加农炮，可是叉尾浮鼬却又不避开而用水枪来抵挡，最后水枪被光泽加农炮打破，叉尾浮鼬撞飞到树干上，失去了战斗能力。一招都没给古铜钟带来伤害，四天王果然很厉害呀。被叉尾浮鼬的斗志所感染而认真起来的梧叶说着抱歉，让小光把叉尾浮鼬送到神奇宝贝中心去。在一旁的草丛里，火箭队见识了古铜钟的实力，但是却想不出古铜钟送给阪木有什么用，于是放弃执行捕捉四天王神奇宝贝的计划了。

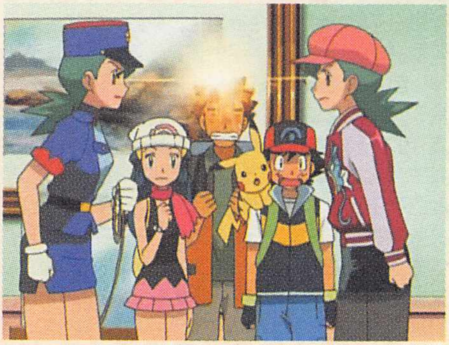
在乔伊的护理下清醒过来的叉尾浮鼬独自站到了墙角，果然，输掉的打击相当大啊。皮卡丘试图去劝说，可叉尾浮鼬只看了皮卡丘一眼，没有反应。乔伊端来了热汤，在古力蛙如惯例那样麻痹了热情的小刚后，瞪了一眼叉尾浮鼬，可叉尾浮鼬依旧没有反应。为此，小智把叉尾浮鼬带到了户外，一直努力的想让叉尾浮鼬打起精神来，可依旧没有效果。这时，梧叶来看叉尾浮鼬的情况，得知叉尾浮鼬依旧消沉的时候，却意外的说时机成熟了。突然，火箭队用特殊的笼子抓住了叉尾浮鼬，他们不抓古铜钟，改抓叉尾浮鼬去送给阪木了。小智和小光正打算出手救出叉尾浮鼬，可梧叶阻止了他们，说这对叉尾浮鼬来说是个好机会。果然，叉尾浮鼬又打气了精神，因为自由被夺取的愤怒将输掉比赛的消沉给冲散了。叉尾浮鼬对着特制的笼子不停的使用音速波，因为是卖掉小次郎的瓶盖收藏品所强力打造的笼子，所以对此很有自信的火箭队并不在意叉尾浮鼬的行动。可是，在坚强的意志和不懈的努力下，叉尾浮鼬终于打破了特制的笼子，获得了自由。生气的火箭队拿出了毒粉蝶和捕虫草，而叉尾浮鼬又重新想战斗了，小光正想指挥叉尾浮鼬作战，但梧叶却对小光说让小光把叉尾浮鼬先借给他。面对火箭队的神奇宝贝的攻击，小光很着急的想让叉尾浮鼬避开，可是梧叶却说没必要，并指挥叉尾浮鼬使用水枪，结果叉尾浮鼬竟然听了梧叶的指示。接下来的攻击，梧叶巧妙的指挥叉尾浮鼬战斗并顺利打败了火箭队的神奇宝贝。梧叶告诉小光，叉尾浮鼬有自己的战斗方式及节奏，作为训练家要和神奇宝贝身心一体才能将其的潜力完全发挥出来。最后，叉尾浮鼬用水枪将火箭队打飞上了天空结束了战斗。



刚结束了战斗，热情澎湃的叉尾浮鼬又急着想和梧叶来一场战斗。古铜钟一开始便使用了螺旋球，不过这次叉尾浮鼬却听从小光的话避开了。叉尾浮鼬开始进攻了，先是水流喷射，后是水枪，不过都被古铜钟的铁壁防守住了。正当小光要作下一步打算的时候，梧叶收回了古铜钟，因为梧叶已经知道小光基本可以了解到叉尾浮鼬的想法了，他告诉小光，她和叉尾浮鼬的发展空间还相当的大。

打从心里感谢着与梧叶的相遇，这使的小光和叉尾浮鼬的友情变的深厚了。而接下来，小智终于是要向第二个徽章白岱会馆挑战了。

第036集：新奥时空传说



到达白岱市的小智一行人，冷不丁的就遭遇了在白岱历史博物馆行窃的盗贼火箭队，武藏和小次朗换了盗贼服装，喵喵则伪装成向日花怪。正当火箭队准备撤退时，君莎小姐出现了，而且她带的不是卡蒂狗，而是新奥的神奇宝贝臭鼬鼠。臭鼬鼠摆正了姿势，正准备发起攻击的时候，饭匙蛇用黑雾干扰了众人的视线逃跑了，君莎反应很迅速的对博物馆进行了紧急封锁。警察很快就封锁了整个博物馆，就在小智他们在录口供的时候，菜子小姐出现了。她对着警员抱怨犯人居然是使用草系神奇宝贝的。正所谓大冒险之后是大事件，菜子了解到茂美终于找到了超甜蜂蜜，却又想起了博物馆的盗窃事件，她对犯人利用草系神奇宝贝做坏事感到十分的生气。

这时君莎声称抓到了一个可疑的犯人，结果那人竟然是神奇宝贝吟游诗人直志先生。直志先生说他正在博物馆里回忆新奥的历史时，突然一下子被警察团团包围住了，向日花怪受到惊吓，突然就逃跑了，结果他们一下子就被五花大绑了。可君莎却认为那是直志先生故意放走的。菜子认出了直志先生是之前挑战道馆成功的人，还说心服口服的把徽章给了直志先生。原来，菜子小姐是白岱道馆的馆主。小智很吃惊，感叹难怪菜子那只嫩叶龟那么强。得知直志先生开始挑战道馆，小光也很激动的问是否直志先生有参加华丽大赛。但是，君莎一记哨子响起，不让众人叙旧。小智一行对君莎说直志先生不是小偷，因为犯人是一对二人组，菜子也说热爱草系神奇宝贝的人不会是坏人。但君莎拿出了防盗摄像机拍的一张照片，上面清楚的拍了一张向日花怪拿着金刚玉的样子。君莎认为铁证如山，照片上的向日花怪就是直志先生的向日花怪。突然，又一个熟悉的声音响起，常磐市的君莎因为放假便来这里观光了，她认为本地君莎的推理过于武断仓促，他说如果凶手是向日花怪的话，不如把全国各地的向日花怪的训练家都调查一遍。但本地的君莎却责怪常磐市的君莎管的太多了，让她不要在新奥地区多嘴。本地君莎已经封锁了整个博物馆，认为逮捕犯人夺回金刚玉只是时间上的问题。于是，意见不和的两个君莎便檫起了火花。

因为博物馆被包围了，火箭队没办法逃出去。武藏想强行突破，小次郎和喵喵却阻止她为了不让金刚玉受到损伤，而且还说只有完好无损的送到委托人那里他们才有钱拿。结果金刚玉从武藏手里滑下，要不上魔尼尼接住了，金刚玉就碎了。在博物馆大厅，一行人谈起了金刚玉和传说中的两只神奇宝贝迪亚尔加和帕尔基亚的事情。得知金刚玉的重要性，也为了直志先生，小智和小光放出了神奇宝贝来帮忙一起寻找向日花怪。小刚则由于矛盾不知道该支持哪个君莎而苦恼着。

得知常磐市的君莎和菜子小姐有行动了，本地的君莎很焦急，想在小智他们之前找出犯人。警员发现了直志先生的向日花怪，但它因为害怕而对警员发出了寄生种子。慌张逃跑的向日花怪中途遇到了长尾怪手和嫩叶龟，也对它们发射了寄生种子。声音引来了小智和小光，大家都知道了向日花怪被发现了的消息，慌张的向日花怪情急之中逃进了天花板上的通风口。躲过了警员的搜索，从天花板上掉下来的火箭队被真正的向日花怪从通风口发现，向日花怪正想使用绝招打破通风口的时候，被皮卡丘和圆企鹅发现了。在火箭队解除伪装后，皮卡丘和圆企鹅发现了了事情的真相，原来犯人是火箭队，急性子的圆企鹅想打破通风口出去却被皮卡丘阻止了，皮卡丘让圆企鹅继续观察，自己去通知小智他们了。可是眼看着火箭队再次伪装后就要逃跑了，圆企鹅打破了通风口，与向日花怪一起出现在了火箭队面前。



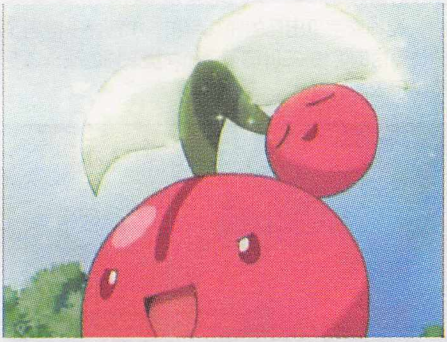


摆脱向日花怪和圆企鹅的火箭队在大厅与小智一行人遇上了，但他们却装成平常人，想蒙混过去。结果向日花怪和圆企鹅及时追上了。向日花怪漂亮的一字斩粉碎了火箭队的伪装。这下子，众人都了解了事情的真相，犯人是火箭队，而且向日花怪是喵喵伪装的。众人派出了神奇宝贝包围了火箭队，可却因为害怕金刚玉受到损伤而无法攻击的时候，本地的君莎带着臭鼬鼠出现了。她发现了自己的错误，并向常磐市的君莎道歉了。火箭队派出了果然翁，自认为可以抵挡所有的攻击，却不料臭鼬鼠使出的不是绝招，而是臭气。被熏的受不了的武藏不小心将金刚玉扔了出去，还好菜子的嫩叶龟用叶绿暴风接住了。对这股臭味受不了的火箭队撒腿跑了，到了博物馆门口，受不了这味道的警察竟然给火箭队让路了。事情告一段落，两个君莎也和好了。君莎诚恳的想直志先生道歉了，直志先生也没在意就是了。

最初见到的只是混沌和深渊，一切都聚合在一起成为一个中心孕育出了“起始”，而“起始”则一分为二，时间开始转变，空间则变的越发广阔，且自身又孕育了另外三个生命，作为最初的那两个生命继续延续了下去，而这由于这三个生命的祈福则造就了心灵。所以制造出的世界即是他们的记忆。

听到了“开始”的古代传说，大家和神奇宝贝依旧抱着梦想而前进着。盗窃事件由于两位君莎及小智等人的活跃而完美告终。小智挑战道馆的时刻终于来了。而此时，委托火箭队的人坐在标有G符号的直升机上带着神秘的身份飞向了远方的天空。

第037集：白岱道馆，对战菜子



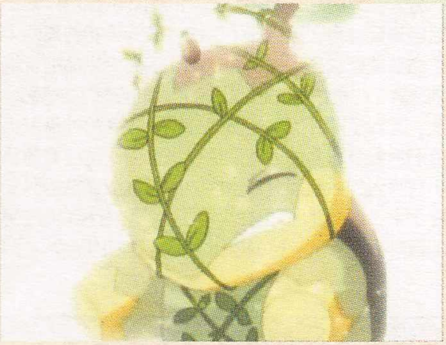
来到了对草系神奇宝贝相当理想的战斗空间白岱道馆，赌上第二枚徽章向白岱道馆挑战的小智，虽然曾经败北与白岱道馆的馆主菜子小姐，但这次是否能战胜白岱道馆呢，让我们一起欣赏接下来的精彩战斗吧。至于火箭队，又要用惯用的方法，想挖洞从底下潜入道馆了。

战斗开始，菜子的第一只神奇宝贝是樱花种子，小智派出了嫩叶龟来对抗。嫩叶龟先发制人，用了冲击和飞叶快刀，但都被樱花种子以极其快的速度灵巧的躲避开来了。原来樱花种子的特性是“叶绿素”，在阳光下速度可以提升。因为熟悉神奇宝贝的特性和绝招，菜子让樱花种子使出了阳光列焰，嫩叶龟避开了。以为阳光列焰的填充时间很长，嫩叶龟使用了飞叶快刀，却不料樱花种子的阳光列焰直接发射了，飞叶快刀被击破，阳光列焰直接命中了嫩叶龟。嫩叶龟伤的不轻，可樱花种子又使出了魔法叶，就在危机关头，小智收回了嫩叶龟。樱花种子的速度看来不好对付呀。另一方面，挖洞的火箭队遇到了一个地底拾荒者，而且听说附近有很多宝贝，便抛开皮卡丘的事情打算与拾荒者一起寻找宝贝。

第二回合，小智派出了椋鸟应战。樱花种子的阳光列焰没有命中，但椋鸟也比不上樱花种子的速度，翅膀攻击被顺利避开了。就在樱花种子，准备发射又一次阳光列焰的时候，云挡住了太阳，阳光列焰的填充需要费时了。虽然阳光列焰不能用了，不过樱花种子还可以使用魔法叶，眼看必中技的魔法叶就要命中时，小智让椋鸟急速上升，离开了魔法叶的射程范围。可小智并没有马上反击，而让椋鸟慢慢下降。等到云不挡住太阳的时候，椋鸟开始加速使出了翅膀攻击，樱花种子想反击，却因为阳光的刺眼行动迟缓了，椋鸟的翅膀攻击成功命中，立刻又承受了椋鸟的电光一闪加速过后的燕返，樱花种子失去了战斗能力。

接下来菜子的嫩叶龟终于登场了，想起了过去惨败的经历，椋鸟的斗志又提高了。椋鸟连续的翅

膀攻击将嫩叶龟逼到了一个陷阱里，嫩叶龟被卡在树叉里无法动弹了。椋鸟一记效果超群的燕返给了嫩叶龟重创，可就在椋鸟又一次使用翅膀攻击的时候，菜子的嫩叶龟用了寄生种子，椋鸟动弹不得，嫩叶龟一个快速的冲击后，椋鸟撞到了树上失去了战斗能力。虽然有点可惜，不过椋鸟已经尽力了。在地底，火箭队和拾荒者发现了宝贝，于是，彻底抛开了捕捉皮卡丘的计划，火箭队忙着挖宝贝了。命运的对决，嫩叶龟对抗嫩叶龟。一记冲击被躲多后，小智的嫩叶龟也巧妙的用树木来躲开菜子嫩叶龟的叶



绿暴风，并开始对着菜子的嫩叶龟不停的移动着。就在小智的嫩叶龟要使出啃咬攻击时，菜子的嫩叶龟又使出了寄生种子，就象当初一样，小智的嫩叶龟这次能打赢菜子的嫩叶龟么。小智的嫩叶龟使出了光合作用，菜子的嫩叶龟则马上用叶暴风反击，可是被嫩叶龟跳起避开了，在充足的阳光下，小智的嫩叶龟得到了很好的回复。最后，在冲击对冲击的决斗中，小智的嫩叶龟胜利了，一雪前耻了。火箭队那边，拾荒者请火箭队吃了一顿美味的拉面，而在不知不觉中带着宝贝走掉了，不过，因为拉面而心情很好的一行人却不介意了，而且感觉非常好。最后，菜子的强力神奇宝贝万花蔷薇登场了。嫩叶龟向万花蔷薇冲去，却不料万花蔷薇竟然将草结绳以另一种方法使用，将嫩叶龟绊倒了。可更令人吃惊的是万花蔷薇竟然用了气象球，在晴天天气象球是火系的，一团火球命中了嫩叶龟，效果超群，嫩叶龟因为承受了巨大的伤害失去了战斗能力。

最后的战斗，长尾怪手以华丽大赛的登场方式出现了，变换出了多了分身，长尾怪手向万花蔷薇冲了过去，可草结绳把长尾怪手的影子分身都破解了。令人意外的是，长尾怪手因为影分身的试探没有中草结绳，一记气合拳成功命中了万花蔷薇。万花蔷薇用魔法叶反击，但长尾怪手以灵敏的身手活跃与周围的树木中，躲过了魔法叶的攻击。可万花蔷薇却用蔓藤强行将长尾怪手抓了出来，而且使用了闪光，让长尾怪手睁不开眼睛了。因为暂时失去了视觉，长尾怪手的气合拳只能乱打一通，万花蔷薇轻轻松松就避开了长尾怪手的攻击。万花蔷薇的魔法叶成功命中，长尾怪手激动得对着空气乱挥拳。小智让长尾怪手冷静下来，放弃视觉，用听觉来辨别敌人。万花蔷薇又使用了气象球，眼看着火球一步步逼进，紧要关头，长尾怪手用气合拳将气象球打了回去，火焰系的攻击给了万花蔷薇重创。可万花蔷薇并没有因此而倒下，就在万花蔷薇使出魔法叶的时候，长尾怪手睁开了眼睛，用高速星星反击了。抵消了魔法叶的攻击后，高速星星包围了万花蔷薇，长尾怪手用气合拳将一颗星星打到了包围万花蔷薇的高速星星中，星星互相碰撞，全都攻击起了万花蔷薇。最后，长尾怪手用气合拳将万花蔷薇打飞了出去，万花蔷薇失去了战斗能力。这场比赛，小智获得了胜利。

和神奇宝贝出色的团队合作，小智终于得到了白岱道馆的信物 三叶徽章。而新奥联盟的战斗还要持续下去。



第038集：爆诞！单车路

战胜了白岱道馆，小智一行人从单车路直奔下一个目的地因缘市。而就在这一行人聊的正起劲的时候，远处的天空传来了一阵下雨前的雷鸣。就在这时，小刚的蛋发出了短促的光芒，意识到蛋就快孵化了，一行人便加快速度往单车路的神奇宝贝中心驶去。

可到了神奇宝贝中心后，看到的却是一片狼籍，那环境冷清得就像荒废了很久似的。听到一行人的声音，吉利蛋拿着拖桶和拖把出现，带一行人去见了乔伊，乔伊正站在一棵树下不知道在做些什么。看

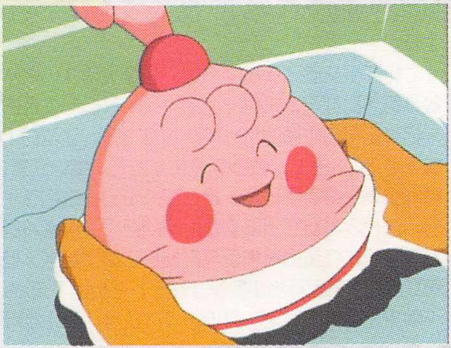
到乔伊，小刚的老毛病又发作，可就在古力蛙要对小刚使出毒刺绝招时，乔伊一声长叹顿时逆转了气氛。乔伊开始自责了起来，为自己让单车路的神奇宝贝中心如此冷清而深深感到愧疚，无法提起精神来。原来是因为自从有了单车路以后，训练家和协调家都直接到达下一个城市了，没人来神奇宝贝中心了，所以这里才这么冷清。

明白了事情的缘由，小刚主动将蛋托付给了乔伊，他说要让新的生命在乔伊的手中诞生，一直鼓励着乔伊。就在乔伊接过小刚的蛋时，蛋又发出了一阵短促的光芒，看来蛋真的要孵化了。而这时天也开始下起了雨来，于是众人连忙赶到屋子里。可能是太久没经历过这类事情了，一时紧张的乔伊手忙脚乱起来，不知所措。但在吉利蛋和小刚的鼓励下，乔伊镇定了下来。小光负责去找毛巾，但却没发现躲在一个房间里偷吃食物的火箭队，而小智则负责烧开水。就在一切都准备OK的时候，蛋发出了耀眼的光芒，在众人的期盼下，粉红蛋健康的出生了。而这时，躲在一旁偷窥的武藏知道粉红蛋能进化成吉利蛋后，拿出了幸福蛋的信物，过去与吉利蛋的回忆又重新浮现在眼前，于是，他们就决定展开得到粉红蛋的计划，利用进化后的吉利蛋和喵喵的翻译能力建立火箭队神奇宝贝中心，捕捉稀有的神奇宝贝。就在小刚细心的给粉红蛋喂食时，粉红蛋突然又哭了起来。原来粉红蛋是想要圆石了，但



小刚刚要离开，粉红蛋就大哭了起来，它已经离不开小刚了。于是，小智和小光就去找回了一大车石头。就在小刚成功的打磨出一个大小合适的圆石，正要送给粉红蛋时，火箭队突然用机器手抓走了粉红蛋。皮卡丘要使出10万伏特，但毒粉蝶用毒针阻止了它，火箭队逃跑了。但小刚他们怎么可能会就这样轻易放弃，于是又追了上去。可这次，小次郎让沙漠奈亚用沙雹迷糊了众人的视线，小智他们暂时无法行动了，火箭队顺利逃脱。

在热气球中，武藏和粉红蛋玩，将粉红蛋高高



抛起，却没想到粉红蛋抓住了热气球不放，果然翁和武藏要拉它下来，却不料扯破了热气球，火箭队笔直的落了下来。另一方面，在椋鸟吹散了沙雹之后，乔伊又开始自责，把粉红蛋被抢走的错都往自己身上扛，小刚他们怎么劝都没用了。就在这时，草丛里走出了两只受到沙雹影响的神奇宝贝，小刚对乔伊说神奇宝贝们需要她，让她试试看。于是，乔伊又振作了起来。为了讨粉红蛋开心。武藏和神奇宝贝们做出了各种鬼脸，但粉红蛋却不屑一顾。而这时，治好了受伤的神奇宝贝的乔伊知道了这里有很多神奇宝贝需要她，于是，她坚定了自己的信心。而粉红蛋那边，虽然小次郎知道粉红蛋可能是要圆石了，找来了一大堆石头，但难看的石头粉红蛋一个也看不上，武藏也开始有点不耐烦的发起了脾气。就在这时，小刚他们找到了火箭队，乔伊非常生气火箭队的做法，让吉利蛋对沙漠奈亚使出了炸蛋。而面对饭匙蛇，小刚派出了胡说树，可沙漠奈亚用针叶暗器将胡说树给打飞了，小刚接住胡说树后也被撞飞在地面上。发现小刚的危险，粉红蛋想回到小刚身边，却遭到喵喵它们的阻扰。就在饭匙蛇打算



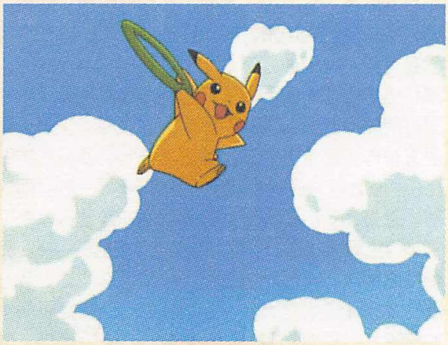
使出毒尾的危机时刻，出现了令人意外的一幕。粉红蛋撞飞了喵喵等神奇宝贝，一把抓住了要正要使出毒尾的饭匙蛇的尾巴，将饭匙蛇给扔飞了出去，

撞到了火箭队他们的身上，这小家伙简直是个大力士呀。

粉红蛋又回到了小刚身边，可是火箭队仍然不放弃得到粉红蛋，又再次发动了攻击，但皮卡丘的一记高压电击华丽的将火箭队给打飞了，让他们化成了远方的星星。小刚重新拿出了圆石送给粉红蛋，粉红蛋高兴得手舞足蹈。粉红蛋又将圆石送给了小刚，这代表着粉红蛋最喜欢小刚的意思。小刚将圆石放回了粉红蛋的腹袋里高高地把它抱了起来，但粉红蛋却下来反而将小刚举了起来，并扔上了天空，小刚重重的落了下来。可小刚并不在意，他还对粉红蛋说要一直在一起，把粉红蛋收回了宝贝球里。

事情结束后，一行人帮忙整理了神奇宝贝中心，让这里回复了一个神奇宝贝中心该有的模样。得知了因缘市的确有道馆后，一行人便决定往因缘市出发了。在小刚的积极鼓励下，乔伊已经振作了起来，她知道即使没有训练家来这里，但这里的野生神奇宝贝仍然需要她，所以很她感谢小刚。就在小刚一如既往的热情扑向乔伊时，惯例的毒刺绝招命中了，小刚再次麻痹后被古力蛙拖走。带着从蛋中孵化的新伙伴粉红蛋，小智一行人继续沿着单车路进发，为了挑战道馆和华丽大赛，而向着因缘市进发了。

第039集：皮卡丘看家记



在新奥地区旅行的小智一行人，在前往因缘市的途中来到一条大河边。这里停靠着一只吼鲸王型的观光汽船，小刚查阅了资料得知这艘船是沿着前往因缘市的方向前进的，于是一行人便决定改道乘船继续旅行了。

进入船里后一行人惊呆了，这里简直就象豪华游轮一样，设备十分的华丽。兴奋的皮卡丘一口气跑到了甲板上，在甲板上看到如此美丽的风景小智他们把神奇宝贝们都放了出来，一起享受这美好的时刻。可是船里却没有船员看管，到处看看后一行人发现原来有一个负责人在岸边打盹。小光把负责人叫醒后通过交谈得知汽船每天一班而且要午后才会出发，而现在离午后还早得很。于是，从负责人那里了解到森林另一边的镇子里有卖神奇宝贝食品材料，三人便决定利用这时间先去镇子里买东西。正要叫回神奇宝贝们，可看到他们玩的高兴的样子，三人实在是不忍心打扰他们的悠闲时光。这时，负责人说其他客人不会来得那么早，让小智他们可以留下神奇宝贝先去购物。于是，吩咐圆企鹅和皮卡丘看家后，三人就往镇子出发了。

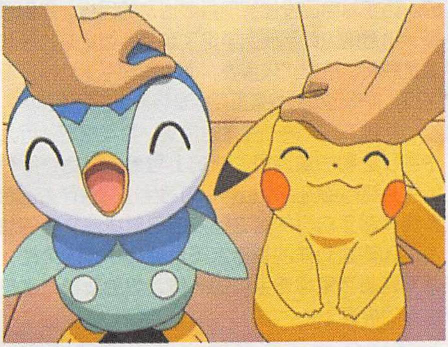
圆企鹅和皮卡丘刚回到甲板上，就看到粉红蛋和电栗鼠跃跃欲试的想像椋鸟那样飞翔出去。就在粉红蛋和电栗鼠刚跳离船时，圆企鹅迅速的接回了粉红蛋，而电栗鼠皮卡丘只来得及抓住了它的脚，自己也掉了出去，不过还好圆企鹅又抓住了皮卡丘的脚，三只神奇宝贝悬在船身上面，情况很危险。可是其他神奇宝贝们都没发现这情况，仍然悠闲的在休息或玩耍。这时，被圆企鹅放回甲板的粉红蛋又使出了天生神力，将三只PM拉回了甲板，还好有惊无险，大家都没事。但是这情况却被在天空中火箭队发现了，知道小智他们不在，火箭队又打起了皮卡丘他们的主意。

在船内，神奇宝贝们都狂欢了起来。胡说树、叉尾浮鼬、嫩叶龟、皮卡丘玩起了大厅里的乐器；粉红蛋、长尾怪手、卷耳兔跑进了化妆室（果然都是女孩子呀），；电栗鼠因为想像椋鸟那样飞翔而看上了几个氢气球，认为只要把氢气球绑在身上就可以飞起来了；圆企鹅则喜欢上了一个魔法道具；至于古力蛙，对着镜子一直看似乎是它的嗜好的样子，而且在镜子前一直盯着，什么都不做。而在镇子那边，想起要买神奇宝贝的食品材料的似乎只剩下小智了，小光沉迷于贴纸发胶这些美丽的东西，



而小刚也因为没了古力蛙在身边而变本加厉地对漂亮的女孩子热情了起来。

镜头回到汽船的那边，胡说树、叉尾浮鼬、嫩叶龟、皮卡丘那用语言都无法形容的合奏让椋鸟大受刺激，可见那音乐是多么的。。。更衣室里粉红蛋、长尾怪手、卷耳兔穿上了漂亮的裙子，将自己打扮的非常可爱，果然女孩子就是不一样呀。对于圆企鹅不知道该说是本身就有天赋还是道具好的关



系，它灵活的变换着各种魔术，得心应手，丝毫不象不懂魔术的。而电栗鼠则因为拴在气球上无法灵活行动，只能任其飘行，经过厨房时，电栗鼠打翻了一牌挂着的平底锅，平底锅掉在地板上发出的声音惊动了大厅中的皮卡丘。就在皮卡丘赶到厨房时刚好及时接住了被电栗鼠打翻的一些盘子，但又飘到驾驶室的电栗鼠撞到了挡风板上，气球破了，电栗鼠掉在了操作盘上，而且因为受到惊吓放出了电后昏了过去，船因为受到电击的影响而自己运行了，离开了岸边，而岸边打盹的负责人似乎却没发现船已经自己开动了。

而这时，大厅传出体操的声音，火箭队换了个伪装，跳起了不知怎么体操，被火箭队制造的气氛所吸引，神奇宝贝们跟着火箭队一起跳起了体操，最后它们被骗进了一个特制的"门"里。就在火箭队打算锁门的时候，清醒过来的电栗鼠无意中又转动了方向盘，汽船改变了移动方向，这让火箭队的钥匙掉离了手，弹飞了老远。可等到他们又拿到钥匙的时候，神奇宝贝们已经从门里出来了，愤怒的它们用绝招一下子就把火箭队给打飞了。汽船的长鸣惊醒了打盹的负责人，购物的小智一行人也在此时刚好回来了，得知船里没有工作人员，而且前方有瀑布时，小智与小光坐上了负责人自豪的可以追的上汽船的巨翅飞鱼追了过去。神奇宝贝们都集中在了甲板上，皮卡丘和圆企鹅先让最小的电栗鼠和粉红蛋骑起椋鸟离开，然后它们在甲板上站成一排打算自己来面队困难。突然，意识到少了古力蛙的皮卡丘跑回了大厅，要带古力蛙离开，就在这时小智和小光赶到了。巨翅飞鱼用高跳将而人送到甲板上后小光指挥圆企鹅对着河流使用潮旋，而小智则负责操纵方向盘，改变船的方向，之后卷耳兔用急冻光线将水冻住，减缓水流的冲击力。但是就在以为一切都顺利进行的时候，船的前方却又出现了一个巨大的岩山，皮卡丘和嫩叶龟使尽了全力用10万伏特和飞叶快刀对岩山进行攻击，叉尾浮鼠也用了音速波协助，最后终于将岩山给击破了。可是，爆破了的岩石有一块巨大的还在空中，而且就快要撞到船了，就在这时，巨翅膀飞鱼从水里跳了出来将岩石给撞碎了，保护了整艘船的安全，终于可以舒一口气了。

回到岸边后，负责人向一行人道歉自己没看管好船，不过小智他们也明白如果没有巨翅飞鱼的话也没办法救回同伴们，事情终于以一个好的结局收场了。伴随着与这些神奇宝贝们的友情，小智他们前往因缘市的旅行还在继续。

第040集：冠军希罗娜登场

小智一行人向着下一个目的地因缘市继续旅行，中途他们在一家神奇宝贝中心观看着新奥的冠军和四天王梧叶的战斗。却意外的得知冠军希罗娜小姐竟然来到了他们停留的地方。



希罗娜此时正在火箭队经营的冰淇淋小铺选择冰淇淋，结果选了1个小时多才选好了自己想要的口味（果然不是一般的人呀）。希罗娜来到了刻有传说中的两只神奇宝贝迪亚路卡和帕鲁基亚的石壁面前，感受着石壁带来的震撼。突然，信次从来看希罗娜的人群中走了出来，小智向他打招呼可信次却不理会他，而向希罗娜直接提出了6VS6的对战请求。群众



们嘲笑起了信次，认为他自不量力，竟然向冠军挑战。很久没这样被挑战过了，希罗娜答应了信次的对战请求。

希罗娜派出了种族强大的地龙，信次则拿出了属性不利的小火猴来对抗。小火猴使出了新学的技能火焰旋涡，但对地加龙属性的地龙来说，效果不是很明显。小火猴使出了挖洞，可被火焰旋涡包围了的地龙也使出了挖洞，不过因为力量上的差别，小火猴仅遭到一击就无法战斗了。收回了小火猴，冰属性的玛纽拉上场了。冰系大招暴风雪虽然命中了地龙但似乎没效果的样子，地龙反击使用了龙潜，龙潜的附加效果让玛纽拉害怕了。躲开了玛纽拉的急冻光线，地龙一招也把玛纽拉打倒了。经历了两次的失败，信次的第三只神奇宝贝黑暗鸭出场了，黑暗鸭使用了黑雾，却被地龙跳起躲过，可是，黑暗鸭也很快绕到了地龙后面，使出了神鸟，但地龙也不逊色的使用了亿万冲击，实力的强大悬殊，黑暗鸭落败了。但是，信次并没有因此而担忧，反而笑了起来。在三只神奇宝贝都被一击打败后，信次派出了地壳龟。　　地壳龟一开始便使用了亿万吸收，而地龙却因为亿万冲击绝招的反弹而暂时无法行动。原来，信次的目的是这个，为了让地壳龟的亿万吸收确实命中从而削弱地龙的体力，不惜牺牲前面三只神奇宝贝。在亿万吸收让地龙受到不小伤害后，地壳龟又使出了草系大绝招硬化植物，强大的绝招卷起了阵阵细沙，让人看不清到底发生了什么。可是，令人出乎意料的是地龙竟然把硬化植物给挡下来了。飞跳上天空，地龙使出了一记强力的瓦割，一招又让信次的神奇宝贝失去了战斗能力。连地壳龟都落败了，信次主动结束了战斗。

看到信次的落败，小智驳回了众人对信次的嘲笑，因为看到信次堂堂正正挑战冠军，小智似乎感受到了什么。可信次说了句整理好阵脚后会再重新挑战的，便往与神奇宝贝中心的方向相反的路线离开了，听到小智的提醒，希罗娜叫住了信次，让他把受伤的神奇宝贝们送到神奇宝贝中心治疗，信次没办法拒绝只好勉强的答应了。可是很不巧的是神奇宝贝中心刚好有急症的神奇宝贝送到，乔伊不得不马上进行手术，于是希罗娜主动提出了要为信次的神奇宝贝进行治疗。治疗结束后，一行人得知原来信次最初的神奇宝贝是嫩叶龟，而且信次已经参加过了城都 关东以及芳缘联盟，而且在中途收复了玛纽拉和黑暗鸭，小火猴是信次回到新奥后重新收复的。信次对自己没能实现打败地龙的目标而感到遗憾，小智则因此与信次争论了起来。信次认为胜利就是胜利，结果比较重要，而小智则主张善待神奇宝贝，神奇宝贝对战最重要的是与神奇宝贝的羁绊。

听到了二人关于变强的定义，希罗娜将一行人带到了之前的遗迹里，遗迹上写着一段话：所有的生命都与别的生命相遇，而后生出一些什么。希罗娜谈起了自己的过去以及自己对遗迹文字的想法。即使是同样的神奇宝贝也会有不同的个性，希罗娜想了解神奇宝贝的心情，想触及神奇宝贝世界的根源。



神奇宝贝中心里，信次的神奇宝贝们都安静的休息着，可是火箭队却悄悄的溜进了神奇宝贝中心，想带走信次的神奇宝贝，不过很不巧的是这时候乔伊刚好走进了信次的神奇宝贝休息的房间，被发现了的火箭队只好带小火猴从窗户逃跑了。上天注定火箭队不能如意，小智一行人和希罗娜刚好在这时候回来了，看到被带走的小火猴，一行人毫不犹豫的追了上去。可是火箭队很快就坐回到了喵喵型热气球里。在空中小火猴醒了，喵喵想拉它入伙却反遭到小火猴的火焰攻击。小智正想派出椋鸟从空中帮助小火猴，却被信次先行一步叫出了圈圈熊，强大的破坏死光击中了火箭队的热气球，还好小火猴在破坏死光命中前及时跳了下来。火箭队再次变成了天上华丽的星星。信次指责小火猴太没用了，即使在恢复期间竟然这么容易就被带走了。而冠军希罗娜则主动安慰起了小火猴，并让信次为了神奇宝贝

在神奇宝贝中心休息一天，也为了让自己能够变的更强。

神奇宝贝中心里正播放着珍珠玉在神巫镇被挖掘到的消息，同样是做为提升传说中的神奇宝贝帕鲁基亚能力的重要道具，珍珠玉和金刚玉分别在不同的地方被发现了，人们对新奥的时空传说的研究又将迈进了一大步。因为抱着对新奥时空传说的极大兴趣，为了能更进一步的了解传说中的神奇宝贝，希罗娜的下一个目的地便决定去神巫镇了。

冠军希罗娜的笑颜和行动将为小智和信次的变强留下什么呢，看着希罗娜离开的背影，信次将在神奇宝贝中心度过一个难忘的夜晚，而以因缘市为目标的小智一行人，将继续他们的旅行。

第041集：小光与小望 双人合作赛

在向下一个目的地因缘市进发的途中，突然出现了卷尾猫和梦妖，它们带领小智一行人穿越丛林，到底想把小智他们带到哪里去呢？最后，一行人见到了小望，小光的华丽大赛的竞争对手。小望在练习中把脚扭伤了，无法动弹，为此卷尾猫和梦妖才把小光等人带来了。小光想给小望治疗，可她身上只有点心和果汁，还好小刚有准备，不管是神奇宝贝们用的还是人类用的药品都随身携带着。小光开玩笑说可以没有神奇宝贝中心了，可想起乔伊的小刚却不满而为此跟小光小闹了下。

涂上药后，小望还是无法动弹，众人便把小望送到了她的露营地，小望在小光收复叉尾浮鼬的地方也收服了一只小海兔，小海兔看到主人受伤了，



很是难过。这只小海兔虽然对主人很会撒娇，但却怕生，对陌生人还会感到恐惧。躲在一旁的火箭队看到了小望，知道她也要参加因缘大会后，开始注意起了她。这时，小望提到了小光的叉尾浮鼬，叉尾浮鼬出来后一直盯着小海兔，让小海兔十分害怕，为此叉尾浮鼬和圆企鹅吵了起来。看到这情况的小望问小光，说这样能顺利参加双重演出么。小光似乎什么都不知道的样子，于是小望便打开了华丽大赛的官方主页，电脑上展示了顶级协调训练家的精彩表演。对双重演出仍然一头雾水，小望提出了和小光一起练习的建议，小光先展示了自己的练习结果。卷尾猫的电击波将小海兔飞在空中的泥巴射击给静止了小海兔又用觉醒力量将泥巴炸弹的攻击给打的粉碎,天上留下了美丽的阴影。小光讲起了双重合作赛的一些事情，也提到了自己对PM的严格。小望得知小光的妈妈是顶间协调训练家后以为小光应该和辛苦，可小光却说自己袄按照字的方法，并开始练习了起来。而躲在一旁的火箭队这次却意外的不想抓皮卡丘，而想挫败下两人的气概。

为了参加因缘大会，小光给神奇宝贝们安排了出场顺序，圆企鹅与电栗鼠负责双重表演，叉尾浮鼬和卷耳兔负责双重对战。在双重表演的练习中，圆企鹅用潮旋破了电栗鼠的天使之吻，而电栗鼠也用出了放电绝招，因为水而导电的关系，慌忙抱住圆企鹅的小光也承受了电的攻击，效果朝群的样子，第二次同样的，结果以失败告终，接下来，为了转换心情，小智提出了与小光进行双重对战的建议。小望和小刚说或许能在战斗中找到合适的组合技，于是练习战便开始了。

小智先出手了，长尾怪手发出了螺旋旋转的高速星星，皮卡丘则跳进了高速行星里使用了电光一闪，电光一闪和高速星星成了很有趣的组合技。可是，皮卡丘的攻击很简单的就被躲过去了，小光看准了毫无防备的长尾怪手。让叉尾浮鼬使出了水流喷射，可是却又让卷耳兔使出了急冻光线，被冻成冰的叉尾浮鼬撞到了地面上后与长尾怪手撞到了一起，掉进了附近的河里。小光感叹着失败了，可小望却提醒小光比赛还在继续。反应过来的小光让在河里的叉尾浮鼬利用水对着长尾怪手使用了音速波，绝招命中了，效果非常好。小智冷静的指挥长尾怪手使用了气合拳，并让皮卡丘对着地面使出了10万伏特，10万伏特将地面的岩石卷起，封锁了叉尾浮鼬和卷耳兔的行动的同时储备好力量的长尾怪手攻击了过去。卷耳兔虽然使用了急冻光线反击，但都打到了卷起的岩石上，长尾怪手的气合拳命中了卷耳兔让它失去了战斗能力。接着，皮卡丘的高压电击与叉尾浮鼬的水流喷射以叉尾浮鼬的失败告终。小光打输了。

打输了的小光有点泄气了，但众人说冰之水流



喷射是不错的组合技，小光的PM也没有泄气，于是，小光便决定继续练习冰之水流喷射，但还是失败了。就在这时，武藏换了个装束出现了，并开始数落小光的不足，小光说自己与神奇宝贝门的信赖不输给任何人，于是武藏便提出了对战的要求。对武藏的话看不过去的小望主动提出要来双重对战。小望让武藏先攻，武藏那边毒粉蝶使出了毒针，不过却是射到天上，掉下来后，饭匙蛇对着毒针使用了毒尾，加强了毒针的力道，毒针旋转了起来。小望不慌不忙，卷尾猫使出铁尾将毒针打了回去，而小海兔用泥巴炸弹粉碎了毒针，利用对方的攻击，展示了技能的威力。毒粉碟使用了精神光线，卷尾猫和小海兔都避开了。跳上天空，卷尾猫使用了影子爪，小海兔把暴风雪的力量注入影子爪中，用这个组合技，卷尾猫彻底击溃了对方，饭匙蛇和毒粉蝶撞到了武藏，他们都昏了过去，见状况不妙，小次郎和喵喵带着武藏撤退了。看着如此厉害还不知足的小望，小光打从心里佩服起她。

把小望送到神奇宝贝中心后，小望与小光相约在因缘市再见。与对手小望的再会，小光对华丽大赛的热情燃烧的更加旺盛了。然后，向着因缘市前进的小智一行人的旅行，还在继续。

第042集：落雷兽训练中心

在前往下一个目的地因缘市的途中，小智一行人正在一个美丽的湖畔边歇脚，突然天空中一道落雷当头劈下，及时发现的一行人幸好躲过了。正琢磨着突来而来的状况时只见远处有一只落雷兽闭着眼睛向一行人冲了过来，蓝色的雷光从落雷兽的身体里发射了出来，意外跌倒的小智正中下怀。这时，一个自称跟落雷兽在做电气绝招训练的饲育家幽助说着抱歉出现了。一番互相介绍后，喜欢鸟类神奇宝贝的幽助夸奖起了小智的椋鸟，不过却抱怨着电气神奇宝贝不好上手。幽助才刚抱怨完，神奇宝贝训练中心的所长就出现了，原来在这附近有个专门训练电气神奇宝贝的中心，这只落雷兽是幽助转型探讨的第一只电气神奇宝贝，

得到所长的邀请后，一行人参观了训练中心，可这里却看不到什么神奇宝贝，原来其他的神奇宝贝通过训练都毕业了，被送到各自的工作岗位去了，而电气神奇宝贝要把能力灵活运用到发电上，就需要神奇宝贝能完全的控制住电系绝招。为了让大家见识下训练的成果，所长让手中一只即将毕业了的落雷兽进行了演示。落雷兽首先利用充电将电系绝招的力量上升，接着巧妙的控制着落雷移动命中了靶心，训练中心就是以这个为标准来判断电气神奇宝贝是否可以毕业的。小光给幽助负责的落雷兽加油，但幽助却认为落雷兽没法做到，原本是负责培养鸟类神奇宝贝的他被派来培训电气神奇宝贝让他十分抱怨。

同样身为饲育家，小刚观察了落雷兽一阵子后认为这只落雷兽仍然还有希望成功。于是，得到小光和小智的谅解后，小刚决定先留下来帮忙一起训练落雷兽。而躲在湖里的鲤鱼王机器里，武藏看中了那只落雷兽，打算等小智他们训练完后抢走落雷



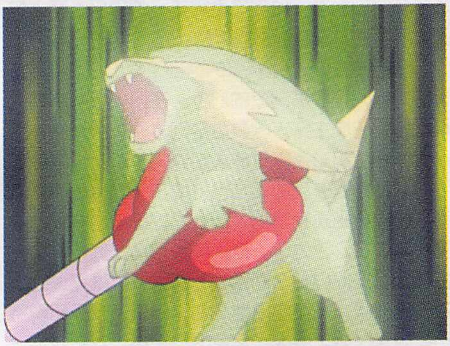
兽，而且在那之前愿意等到不耐烦了为止。在给落雷兽梳理毛发的时候，幽助因为小刚想起了自己身为饲育家培育鸟类神奇宝贝时对神奇宝贝的信心。看着在小刚细心呵护下安心休息的落雷兽，小智和小光在默默的为它加油。

训练开始了，落雷兽首先用充电绝招加强自己的威力，可就在落雷发出后那道雷竟然出现了状况，在中途转了个大弯朝小智飞了过去，很不幸的，小智又挨雷劈了（难道小智有避雷针特性？）。幽助感叹着不知道哪里出了问题，小刚则主动提出了是发射的时机问题。让小智的皮卡丘和小光的电栗鼠

做过用电系绝招射靶的示范后，小刚说储存电力以及发射的时间对于每只神奇宝贝来说都是不一样的，而且还说幽助负责的落雷兽并不是吊车尾的，说不定它还拥有其他电系神奇宝贝没有的的强大力量。落雷兽的暴走可能是因为力量过于充分了，要是想好好控制的话就要掌握好时间差。又明白了一些 道理，幽助训练落雷兽的热情高涨了。目睹着眼前发生的一切，落雷兽的成长小次朗和喵喵看着打从心里感动了。

晚上时间已经不早了，可小刚还在制作神奇宝贝食物，经过的幽助发现了同样身为饲育家自己与小刚相比仍然有很多不足。在训练中心外面的皮卡丘和落雷兽还在一起训练电系绝招，看到它们努力的样子，水里的小次榔和喵喵又被感动了，可等的不耐烦了的武藏却不顾这些，操纵着巨大鲤鱼王浮出水面并向皮卡丘和落雷兽发射了飞弹。巨大的声响惊动了屋子内的一行人，就在武藏准备开始收复落雷兽的时候，小次朗和喵喵抱住了武藏，他们没法阻止正在努力的皮卡丘和落雷兽，于是遭到阻止的武藏失望的带泪独自跑进了森林。接着，喵喵和小次朗决定一起帮助落雷兽训练，让他早日掌握对电系绝招的控制。参考了小刚的菜谱，幽助把自己亲手做的神奇宝贝食物端给了皮卡丘和落雷兽，不但用心而且很合它们的口味，不大适应电气神气宝贝的幽助成长了不少。





经过一个晚上的训练，落雷兽终于可以在充电后命中靶心了，努力的成果终于有回报了，不过要想毕业还得控制落雷才行。于是，小智 小次郎和喵喵穿上了不导电的背后画了靶子的夹克衫，为了训练落雷兽能攻击到移动中的目标。小智他们不停的在移动着，落雷兽的攻击始终都没法命中。就在这时候，武藏凭借自己的实力制造了一个机器“武藏手制品一号”，因为是用来抓落雷兽的，于是机器采用的是绝缘材料，皮卡丘的10万伏特攻击没有凑效。被机器手抓住的落雷兽不停的挣扎着，大声吼叫后的一刹那，落雷兽的身体发出了耀眼的光芒，落雷兽进化成了雷电兽，雷电兽因为身体变大了所以把武藏的机器手给撑破了。因为雷电兽变大了机器手抓不住，于是武藏更改目标抓住了皮卡丘并马上就跑了。虽然能抓到皮卡丘确实是可喜可贺，但皮卡丘与雷电兽的友情以及劳苦都将泡汤，一想到这个，小次郎和喵喵就下定了决心，打算帮助皮卡丘。毫不犹豫的小次郎和喵喵跳到了武藏机器上并在表面的绝缘材料上开了个洞，还让雷电兽对着洞口攻击。明白了小次郎他们的用心，雷电兽使用了充电开始蓄积能量，进化后的第一发落雷回应了幽助发射了。武藏巧妙的闪躲着，不过雷电兽也巧妙的控制着落雷，紧跟着武藏的机器人不放。无路可逃的武藏竟然让机器人飞了起来朝着天空飞去，不过，带着幽助的信任，雷电兽控制着落雷直线上升并且通过那个洞口击穿了武藏的机器人，分别带着感动和抱怨的心情，火箭队消失在了远方的天空。

夺回了皮卡丘，目睹了一切的所长带着雷电兽成功毕业的消息出现了，一行人的努力得到了回报。获得了小刚等人的协助而获得成长的饲育家幽助，将神奇宝贝之间互相信任的重要性再次刻入了心中，小智一行人朝着因缘市继续前进着。

第043集：梦巫！从噩梦中逃脱

向着因缘市前进的小智一行人，在某个森林里迷路了，找不到神奇宝贝中心又饿着肚子，他们发现了一个谜一样的门。天下起了大雨，所以不管三七二十一他们便走了进去，可是，里面却跟外面的景色不一样，而且还没下雨，于是，带着疑惑一行人便继续前进往门的深处去了。

不一会儿，周围起了大雾，飞出来的叉字蝠将众人吓了一跳，正打算沿远路回去时，梦巫对着众人发出了一道紫色的光芒。之后，雾散了，一个漂亮的神奇宝贝中心出现在了众人面前。走进神奇宝贝中心后，小刚又惯例的跟乔伊打起了招呼，但是却发生了出人意料的事情。乔伊竟然说自己等了小刚很久了，拉着小刚的手说喜欢小刚。可令人吃惊的还不止这个，君莎竟然也出现了，而且还握着小刚的手也说出了喜欢小刚的话。不感相信眼前发生的惊人事实，小刚让皮卡丘对自己使用了10万伏特，结果昏昏沉沉的说着好高兴。难道这真的是事实么。就在这时，大木博士和小光的妈妈彩子出现了，而且说是给小智和小光送来了世界第一的神奇宝贝训练家和协调家决定赛的参赛表，说如果获得胜利的话就可以成为世界第一的训练家和协调家，说完大木博士和彩子就拉着小智和小光走了。同样迷路的火箭



队一行人也走到了跟小智他们一样的地方，被梦巫带进奇幻的世界，他们见到了之前一直在幻想着的白吃白喝饭店。

走出神奇宝贝中心，不知不觉已经白天了。小智他们走进了最高竞技场，那里正上演着固拉多VS裂空座的超级大战，而且裂空座的训练家还是冠军希罗娜小姐。固拉多被打败后，大木博士说小智的对手是希罗娜，而且下一回合的战斗就是决胜战，彩子也说小光的下回是决胜战，并拿给了小光一套圆企鹅的服装。正在白吃白喝的火箭队一行人，武藏受到了长寿电视台制作人的邀请，出演他们电视剧的主角，小次郎发现了难得一见的珍贵瓶盖，喵喵则见到阪木为自己抛弃了猫老大，投进了阪木的怀抱中痛哭。

在最高竞技场里，小智派出了皮卡丘与裂空座对战，而小光却要和自己的妈妈进行比赛。圆企鹅VS笨笨鱼，小光以为对手很容易对付的时候，奇妙的事情发生了，笨笨鱼进化成了美丽的美纳斯，小光的分数一下子就被扣了很多。就在这时，一大群的君莎和乔伊向小刚奔去了，小刚笼罩在无比幸福的气氛之中。不过，君莎们和乔伊们突然都对小刚使出了毒刺绝招，而且她们的脸都变成了古力蛙的



样子。受到惊吓而腥来的小刚看到在一旁熟睡的小智和小光以及将自己唤醒的古力蛙，发现了令他们产生幻觉的原凶梦巫，但糟糕的是小刚和古力蛙很快又被带回了梦境里。

一回到梦境，君莎和乔伊们又出现了，但已经明白事情真相的小刚知道这只是幻觉而没有被迷惑，收回了古力蛙打算把事实告诉小智他们。另一方面，武藏沉醉与当女演员的风采，小次郎感动与得到了大量的珍贵瓶盖，喵喵欣慰于得到阪木的青睐，而最高竞技场里的小智和小光则分别打败了希罗那和彩子获得了冠军，得到了世界第一的称号，两人得到了所有的徽章和缎带当奖励。

就在这时，小刚慌张的跑到了两人身边，并告诉他们这只是梦巫制造的幻觉。在两人得知事情的真相后伪装成主持人的梦巫变回了原来的样子，而且大木博士和彩子等其他人都消失了，竞技场变成了废墟，他们拿到的奖励也化成了一堆灰土。生气的小智和小光质问梦巫为什么要这样做的时候，梦巫却消失了。于是，一行人便决定马上离开这个竞技场，可是他们却又回到了竞技场里。就在一行人迷惑的时候，裂空座从地底钻了出来，梦巫和裂空座合为了一体，变成了紫色的裂空座。梦巫对着一行人不断的发射破坏死光，一行人想不出对策只好到处逃跑了。也许是因为被发现了真相的缘故了吧，火箭队这边也发生了特殊情况。武藏的演出中的男主角变成了果然翁，小次郎的珍贵瓶盖都变成了牛奶盖子，喵喵被阪木狠狠的抓住要逼它进化。感到这个世界不对劲的火箭队又聚到了一起，可是却很快的碰上了小智一行人，而且还遭到了紫色裂空座的攻击飞上了天。但是，梦境没有那么快就结束，落到地上的火箭队这次遭遇了固拉多的攻击，之后是美纳斯和猫老大的攻击，一直重复的被攻击，重

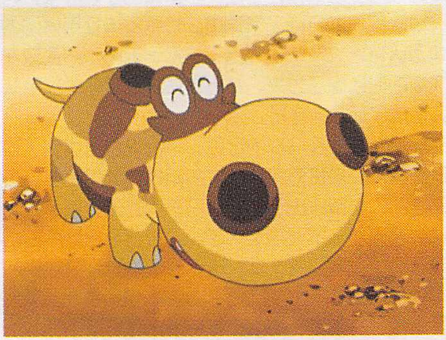


复的说好讨厌的感觉，没办法停止也没办法改变，火箭队的美梦在这里划下了句号。

被梦巫一直追赶的小智一行人来到了最初见到的奇怪的门，可是梦巫却先行一步到了门前，想阻止他们离开。没办法了，只能战斗了，皮卡丘 圆企鹅和古力蛙虽然三比一展开了攻击，但梦巫似乎没受到什么伤害的样子。梦巫飞上天使用出了龙卷风，破坏力非常强大，不知道是因为变成了裂空座的关系还是本身就很厉害呢。但不屈服于梦巫的威力，一行人又发动了攻击，即使被弹飞，他们也不会放弃。就在一行人坚定自己的信念的时候，皮卡丘圆企鹅和古力蛙的身体变的巨大了，大家的意念变成实体了。于是，跳跃高压电击 潮漩旋转头击 螺旋毒刺在三只神奇宝贝的身上梦幻般的使出来了，被打败的紫色裂空座又变成了原来的梦巫，而皮卡丘他们也变回了原来的大小。天上掉下来无数的徽章和缎带，而且连君莎和乔伊又出现了，梦巫想把这一切送给他们。不过，明白了梦想是需要靠自己去实现的这一事实，一行人要为了实现自己的梦想回到原来的世界去。穿过了谜一样的门后一行人回到了现实，向着下一个拥有道馆与华丽大赛的城市因缘市进发了。

第044集：拯救迷路的沙斑河马！

在某个森林里休息的小智一行人，吃完饭后准备出发时，却发现嫩叶龟不见了，于是便收拾东西去寻找。不一会儿嫩叶龟却突然很慌张的跑出来了，并咬着小智的裤子不放，似乎是想让小智跟着它走



的样子。跟着嫩叶龟，小智一行人发现了在一只悬崖口无法动弹的小沙斑河马，情况似乎很危险的样子，于是一行人便决定要去救它。

小智用绳子吊在树上，慢慢的靠近了这只小沙斑河马。可面对着陌生的脸孔，一直害怕着的沙斑河马咬住了小智的手，为了让它放心，皮卡丘便下去说服沙斑河马。终于，小智成功的将沙斑河马救了上来。不过，沙斑河马仍然在害怕着一行人，于是小刚便拿出了神奇宝贝食物给沙斑河马，看起来好象饿了很久的样子 沙斑河马因为吃的太急而呛到了。不过似乎想起什么的沙斑河马来到了悬崖上的一棵树下，并以很讨人喜欢的样子摇起了尾巴，似乎是想吃树上的大果子的样子。小智摘了一个大果子给沙斑河马，沙斑河马一口就把果子给吞下了，此时的沙斑河马也不再害怕小智他们了，笑了起来。以为沙斑河马只是为了吃果子而掉下悬崖的一行人正要放心的离开，皮卡丘却发现沙斑河马自己跟了上来，看来它是喜欢上小智了。这时，新奥著名的电视节目的主持人裕香小姐及拍摄组的成员出现了，他们正在拍摄沙斑河马生态的记录片，一直追赶着到处移动的沙斑河马群，但因为有只沙斑河马在中途走散了，于是他们便离开了沙斑河马群来寻找这只沙斑河马。原来这只沙斑河马不是野生的，而是与同伴走散的，于是，得知沙斑河马群就在附近后，一行人便决定动身帮助小沙斑河马再度回到同伴们的身边。



可是，中途却不料中了火箭队的地洞陷阱，沙斑河马被火箭队抓走了，在空中的沙斑河马使出哈欠命中了喵喵，之后被嫩叶龟解救的沙斑河马又使出了哈欠命中了小刚和拍摄组的一员。喵喵中了哈欠睡着了，火箭队只好继续寻找了。而同样中了哈



欠的小刚也在半路睡着了，正当小智他们不知道该怎么办的时候，却不料火箭队的热气球又出现了，小智与小光很快就带着沙斑河马躲了起来，不过等他们躲好了的时候却发现竟然把睡着的小刚给忘了。还好古力蛙及时出现，半拖半跑的将小刚带到小智和小光隐蔽的地方。另一方面，新奥的拍摄组与小智他们走散后便到处寻找着小智一行人。

小刚醒来后，一行人来到一个施工中的建筑地前，可火箭队又从空中用果子诱惑抓住了沙斑河马吊了起来，可这次沙斑河马并没有任火箭队为所欲为，它自己使用了拨沙和流沙地狱的绝招，让火箭队的热气球充满了沙子超过负重而掉了下来，成功的让自己从危险中脱困了。而行动失败的火箭队则被长尾怪手用气合拳华丽的给打飞了。这时沙斑河马又使用了哈欠，可这次的绝招命中了小光，小光很快就昏睡了过去。接着，他们来到了一条河面前，可河上只有一座吊桥，害怕水的沙斑河马在小智的保证下一直待在小智的头上没离开，可不死心的火箭队又出现了，他们用从空中网子抓走了趴在小智头上的沙斑河马，小智冲上去抓住了网子，却不料手柄承受不了过重的物体而断裂了，小智与沙斑河马一起吊进了水里，沙斑河马遇到大危险了。古力蛙用毒针击飞了火箭队后，小光让叉尾浮鼬跳进河里去救小智和沙斑河马。虽然很快就被救上岸了，不过沙斑河马还是被水弄湿了身体，而且最糟糕的是沙斑河马竟然发烧了。看着沙斑河马痛苦的表情，众人连忙将它送到附近的神奇宝贝中心进行治疗。还好乔伊小姐说没事，只要喝了药在干燥的沙子中睡一觉就可以恢复了，但是神奇宝贝中心的干燥沙子可能不够用，于是小智一行人便到处去搜集干燥的沙子。在众人的努力照料下，沙斑河马很快就恢复健康了，乔伊也给沙斑河马带来了营养的神奇宝贝食物。

就在一行人离开神奇报恩比中心继续前进的时候，火箭队又装扮成卖沙子的小贩，并向一行人推荐起了自己的与众不同的沙子，这次沙斑河马对武藏使用了哈欠绝招。在火箭队的极力说明下，那些沙子看起来还不错的样子，于是小智便让沙斑河马去体验下沙子的效果，结果火箭队马上用袋子抓住了沙斑河马，并马上解除了伪装。跑回了一边伪装在树后面的热气球旁。就在火箭队念台词的时候，武藏昏昏欲睡，小次郎只好扶着她念完了台词，而沙斑河马就在这时趁机自己逃跑了，火箭队因为武藏而忽略了它。看着火箭队让沙斑河马吃了那么多苦，小智一行人十分生气。小次郎派出沙漠奈亚，却又被沙漠奈亚抱住不放。小智派出了嫩叶龟，将火箭队狠狠的打回了气球边。最后皮卡丘用惯例的10万伏特将火箭队送飞上了天空，沉睡中的武藏在飞翔的时候醒了过来，经历了三次飞翔后，火箭队又化成了远方的星星。

追着沙斑河马群的足迹，一行人终于找到了沙斑河马群。沙斑河马与失散的同伴们又见面了。告别之时，小智拿出了沙斑河马喜欢吃的大果子，并嘱咐沙斑河马不要再走失了。沙斑河马把最后的哈欠留给了小智和皮卡丘，这也许是沙斑河马风格的道谢吧，也许在说 努力了那么多，慢慢睡吧。虽然要离别了，不过一路上小智与沙斑河马留下的美好回忆，沙斑河马一定不会忘记吧。带着睡着了的小智和皮卡丘，一行人向着因缘市的旅行还要继续。

第045集：猎人J在次登场！守护盾甲龙

向着因缘市持续旅行的小智一行人，在据说是新奥地区第一高山的天冕山上遇到了罕见的盾甲龙。但是，神奇宝贝猎人J的手下很快就出现了，不用猜也知道他们肯定是来抓盾甲龙的。皮卡丘过去被抓的经历让小智十分的生气，皮卡丘使出了10万伏特迎击，但对方的大嘴蝠却轻松的躲开了攻击而且用钢翼将皮卡丘给打飞了，就在他们要对小智一行下手时，一只电击魔用强劲的10万伏特阻止了他们，接着小茂出现在了一行人的面前。没想到竟然可以在这里遇到小茂，那只电击魔应该就是当初打败皮卡丘的那只吧。盾甲龙见到小茂很高兴，扑到了他怀里，但没多余的时间叙旧，小茂带着小智他们离开



在总部里，猎人J与买家进行了商谈，买家得知盾甲龙的确存在后打算亲自过来接收。于是，为了这笔生意猎人J亲自出动了，并派人封锁了小智一行人周围的道路。四处遭到封锁的一行人没办法强行突破重围，只好选择了最难走而且很危险的一条路。路很窄，中途盾甲龙它们险些跌落下山，但还好一行人全部都用绳子绑在了一起，才得以安全解困。

另一方面，火箭队一行成功潜入猎人J的总部后，武藏看到监视器的镜头竟然大胆招摇的摆起POSS来，在被人发现后还很有闲情的念起了出场台词，可还没等他们说完就被前后封锁住了，而且在J回来



之前都得待在那里，等待J的定夺。J的手下发现了天冕上上正在赶来的君莎和七度灶博士，通过观察J似乎猜测到了小智一行人的前进路线。就在小智他们稍作停留，与七度灶博士联系完的时候猎人J出现在了一行人的面前。为了保护盾甲龙，皮卡丘一开始便给了J一记钢铁尾巴，但J用手上的机器防守住了攻击，J迅速的派出了毒龙蝎反击。知道小智一个人不能抵挡住J，小茂让小刚和小光先带盾甲龙去和七度灶博士会合，自己去援助小智。不过，猎人J的神奇宝贝十分强大，两个人即使加起来也未必能赢的过J。但是，令人意想不到的是一只盾甲龙因为体力不支从岩石下跌落，掉在了猎人J的面前。很快的它就被猎人J的特殊光线给困住了。看到这情况，即使再怎么担心也没用，为了顾全大局，小光和小刚只好带着3只盾甲龙先行离开了，很快的他们就与七度灶博士会合了。而没能成功保护盾甲龙的小茂和小智先假装离开了，然后在他们将盾甲龙运走的时候，偷偷的躲到了运输车的底下，就象第一次皮卡丘被抓后小智所做的一样，打算借此潜入猎人J的总部。小智认识到了自己的莽撞，知道自己因为小茂而变得冲动了起来，于是他下定决心要和小茂一起将盾甲龙从猎人J的手里夺回来。

了。而猎人J因为手下的报告，也确定了天冕山上的确有盾甲龙的存在而开始了下一步计划。

跟着小茂，小智他们又见到了三只盾甲龙，原来最开始小智他们发现的那只是有同伴的呀。经过交谈后得知小茂加入了附近一个保护盾甲龙的组织，在这里研究神奇宝贝。而且通过电脑，一行人还得知七度灶博士也要来这里。不过，因为猎人J的关系，小茂要保护盾甲龙它们与七度灶博士会合，而小智他们也决定助小茂一臂之力，一起保护盾甲龙的安全。躲在一旁的火箭队发现了珍贵的盾甲龙，却意外的并不打算捕捉，而改变一贯作风要去抢猎人J的神奇宝贝，因为猎人J得到的神奇宝贝都很强大而且从另一方面来说也算是为了报当初的仇吧。可就在火箭队乐津津的计划着事情的时候，猎人J的手下又出现了。小茂让电击魔带走盾甲龙后，派出了永远的搭档水箭龟，水箭龟发射了水枪让敌人的机器淋上了水，而皮卡丘则使用了10万伏特来让敌人的机器车瘫痪了。但是敌人并没有放弃，派出来的大嘴蝠用真空斩击飞了水箭龟。知道不能恋战，小茂派出了月精灵，引诱敌人攻击，因为他知道这附近有大针蜂的巢穴，被成功诱惑的大嘴蝠对月精灵的攻击影响到了周围的大针蜂，大针蜂大批出现并对猎人们展开了攻击，小智他们趁机顺利逃脱了，而且火箭队也开始行动了。



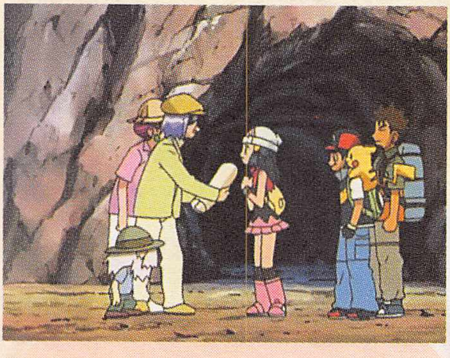
J在总部外面等待着买家的到来，小茂他们则跟

着运输车进入了总部里面。就在买家刚到达的时候，猎人J的总部内传出了阵阵爆炸的声音。小智和小茂开始破坏起了猎人J的总部，不过到了适当的时候他们就停止了，因为他们的目的并不是破坏而是为了夺回盾甲龙，破坏只是为了吸引敌人的注意力。认识到了猎人J的厉害，火箭队他们在小茂他们的行动中被意外的解救了，马上逃离了出去。成功的分散了猎人J手下的注意力后，小智他们破坏了机身的外壳成功来到了总部外面，并趁猎人J不备的时候夺回了盾甲龙。就在猎人J因为交易被防碍而愤怒的决定要彻底清除小智他们的时候，得知君莎就在附近的情报买家突然终止了与J的交易，比起得到盾甲龙他更害怕被君莎抓住，说完便坐着直升飞机走了。因为买家的毁约，J已经没有理由继续与小智他们战斗了，全体撤退了，因为委托人要多少有多少，目标也是要多少有多少，终止与一个委托者的交易并不会影响到什么。

事情告一段落，君莎和七度灶博士也赶到了。小茂与小智定下再次见面的约定后跟七度灶博士他们一起离开了。从无情的神奇宝贝猎人J的手里保护好盾甲龙的小智一行人，以被夕阳染红的天冕山为背景，又一次踏上了前往因缘市的旅程。

第046集：迷路曳行！全员紧绷！！

以因缘市的道馆为目标前进着的小智和小光一行正忙着赶路，因为小光在途中得到了能让神奇表增加新功能的应用软件这一非常好用的情报。但是她在小镇入口那里得到的新应用软件的服务券却只有到森林对面的神奇宝贝中心才能兑换，而且截止



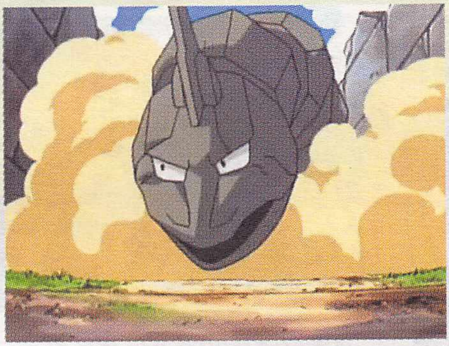
期限竟然是当天傍晚5点，焦急的小光听到这个消息后便立刻拉走了因老毛病发作的小刚而使小刚躲过了古力蛙的毒刺攻击。

正在赶时间的小光一行遇到了伪装成正常人的火箭队，火箭队告诉小光假的情报说穿过岩石迷宫能更快的穿越森林，而且以小光是他们的第101号客人这个理由给了小光一张迷宫的假地图。可就在一行人要进迷宫的时候，武藏却说要纪念下这个美好的时刻而拉小光一行人去岩石洞窟里拍照。就在一行人按照喵喵的指示站好位置而武藏就要拉下陷阱的开关时，一群滚动中的隆隆岩突然闯入破坏了火箭队的计划，慌忙中小智一行人互相都走散了。拿着假地图的小光跟古力蛙走到了一起，而小智与皮卡丘则凭借着独特的直觉找到了出口走出了洞窟，而且看到了正想捕捉大嘴雀的新次。小智问新次有没有看到小光和小刚，新次只说了句没看到。心里想象了小光遇难的样子，小智加快了脚步走进了迷宫。而已经计划好了的火箭队则穿上了岩石的伪装，变换顺序顺利将小智和皮卡丘分开了。跟着皮卡丘，火箭队在中途又遇到了滚动的隆隆岩，而在那之后的，竟然是一只暴走的大岩蛇，还没做什么事情，火箭队就被大岩蛇撞飞华丽的向远方的天空飞去了。

这时，成功走出洞窟的小光和古力蛙也遇到了正要捕捉大嘴雀的新次，得到同样的回复后小光就抱怨着走进迷宫了。可就在小光刚走新次又想捕捉大嘴雀的时候，与椋鸟、嫩叶龟和长尾怪手在一起的小刚也走出了洞窟，被小智一行人打扰而没捕捉到大嘴雀的新次对小刚的提问回复了句不知道后就生气的走开了。给小刚留下了一头雾水。一行人都走出洞窟后，椋鸟终于可以发挥自己的飞翔优势了，



开始从空中找起了失散的伙伴们。与小智走散的皮卡丘找到了卷耳兔和粉红蛋，可它们这时候却起了矛盾，各地向不同的方向走开，皮卡丘只好上前把两只神奇宝贝拉住了。拿着假地图的小光跟古力蛙也遇到了滚动的隆隆岩，还有暴走的大岩蛇，眼看大岩蛇就要撞到他们了，古力蛙用绝招打破了迷宫的墙壁制造出了一条缝隙，与小光一起躲了进去，



避开了暴走的大岩蛇。而走到死路的小智，也遇到了吵架中的圆企鹅和叉尾浮鼬以及不知道该怎么办的电栗鼠和胡说树，最后电栗鼠用电系绝招放电制止了吵架。可是，暴走的大岩蛇竟然出现在了小智他们面前，不过克制大岩蛇的圆企鹅和叉尾浮鼬用水系绝招成功击退了大岩蛇，还好一行人平安无事了。

跟着椋鸟小刚发现了在迷宫一个高处悠闲的玩过家家的皮卡丘他们，而小光也因为看到椋鸟后跟着椋鸟而找到了小刚，现在就差小智还没有与大家一起会合了。椋鸟正要重新去寻找小智，却突然被火箭队的机器手抓住了并关进了铁笼子里。火箭队的机器手又想捕捉皮卡丘，但被皮卡丘避开了。捕捉失败后火箭队消失了，他们打算绕着迷宫把神奇宝贝们一个个抓住。小刚认为小智说不准就在附近，于是小光便大声喊着小智的名字，听到小光的声音，小智也知道了其实小光他们就在附近，而且他们之间仅仅只隔着一堵墙壁。发现了小智的火箭队用机器手破坏了岩石，挡住了小智他们的退路。看到椋鸟被抓后小智与大家一起对火箭队的气球展开了攻命中，胡说树则模仿小智一起为大家声援，可最关键的电栗鼠的绝招却不是打向火箭队，而是打到了小智他们身上，小智他们错过了攻击的时间。火箭队冷落了小智他们的努力后又消失在了迷宫的一边。

虽然只隔着一道墙壁，可小光却感叹自己什么都做不了，连对面发生了什么事情都不知道。这时，小刚说迷宫的墙壁其实很薄，神奇宝贝的绝招也许可以破坏墙壁。于是皮卡丘负责去对付时隐时现的火箭队，小光他们则开始集中一点对墙壁进行攻击。首先小光让卷耳兔用急冻光线让墙壁变脆，叉尾浮鼬则用了水枪攻击，圆企鹅用泡沫光线，嫩叶龟用飞叶快刀，长尾怪手用高速星星，古力蛙用瓦割，电栗鼠听小智的话休息没有参加行动，粉红蛋也利用天生神力举起了大石头扔向了墙壁为大家加油。再次出场的火箭队认为那么厚的墙壁不可能开个洞的，于是并没有行动。可是，在大家的不懈努力下，一阵暴风之后墙壁终于被击穿了，一行人又聚到了一起。吃惊的火箭队正要强行补捉神奇宝贝的时候，皮卡丘已经在迷宫一个高处久候多时了，先是一记钢铁尾巴破坏了关着椋鸟的铁笼子后，皮卡丘骑在可椋鸟背上，皮卡丘强力的10万伏特给了火箭队重创，让火箭队又化成了闪亮的星星。

事情完美结束了，一行人赶上了截止期限，小光成功得到了神奇表的新功能——鲤鱼王硬币。大家齐心协力度过了难关，小智一行人加强了彼此的团队合作。离开神奇宝贝中心，在前往因缘市的路中，他们遇到了一个分支的路口，小光和小智都决定用好运的鲤鱼王硬币决定路线，而幸运的鲤鱼王硬币也回应了他们，指出了正确的道路。于是，前往因缘市的旅途又要持续下去了，在他们面前又有什么在等着他们呢！

后记

经历了与神奇宝贝寻宝猎人茂美的趣味探险后，小刚在变装大会得到了神奇宝贝的蛋并细心照料着让蛋安全孵出了粉红蛋，天生神力的粉红蛋将在以后的剧情中起到不可多得的作用。而小光也得到了喜欢战斗的叉尾浮鼬这一生力军，虽然开头并不如意，不过遇到了四天王梧叶后小光终于可以跟上叉尾浮鼬的节拍，跟叉尾浮鼬一起战斗了。至于小智，则在白岱道馆留下了一场精彩的比赛，顺利拿到了三叶徽章，抚平了之前在白岱森林惨败的不甘心情。不过最让人激动的，要属小茂和猎人J的双重冲击了，和小茂一起保护盾甲龙不被猎人J抓捕，小智发现了自己的莽撞之处，虽然是缺点不过这也可以算是小智的一个特色吧，因为莽撞小智也学到了不少东西。

随着剧情的深入，新奥的时空传说正被一点点揭开，而且神秘的敌人也开始行动了。做为小智在新奥的对手，信次也揭开了自己的一些隐藏的真相，不仅在挑战冠军的时候拿出了其他的神奇宝贝，而且竟然还曾经挑战过多个联盟了。一个个令人吃惊的意外在DP都上演了，不过，最大的意外会是什么呢。下一个拥有道馆比赛和华丽大赛的城市因缘市就快到了，小智和小光是否又能得到下一枚徽章和锻带，让我们拭目以待吧，接下来还有比获得徽章和锻带更令人惊喜的事情在等着我们。



口袋妖怪官方周边

文/皮卡秋

接上期的话题，不知大家手头上收集到多少种官方的口袋妖怪周边？暑假期间伴随着剧场10的上映，更多的剧场相关周边产品展现在我们面前，大家可以根据自己的爱好，选择性地在国内的购物网站上淘宝。

7月产品推荐

首先是这种颇具创意的口袋妖怪名字徽章（ポケモン　ネームワッペン），这里说的名字并非指怪兽的名字，而是玩家的姓名，也就是说你可以将你的大名签在徽章空白之处。由于白色部分采用了特殊的材质做成，即使用油性的水笔也不会发生渗透的现象，所以写出来的字迹非常清晰，不用担心墨水会扩散污染了四周的图案。售价为504日元一个，你要选择哪个主角呢？



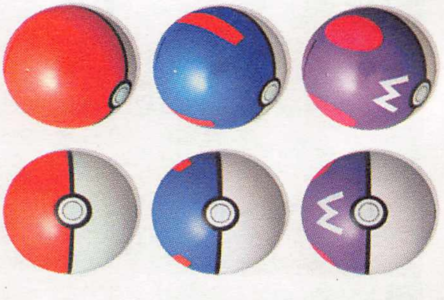
另外一款同样是由稻垣服饰有限公司制作的名字徽章（ポケモン　名札ワッペン），售价也是504日元一个，选用的则是更加丰富多彩的图案。除了在一起的三个初始PM，还有玛纳霏、小智等人类主角。这套徽章还具有粘贴功能，只要用熨斗稍微一烫，就能够将其贴在衣服上面。



这款口袋妖怪小型徽章（ポケモン　ミニワッペン）售价反而高些，630日元一个，采用的则是单个的精灵头像，可以当作图鉴来收集（只是成本也太高了……），珍珠钻石2大神兽、各种精灵的普通和进化形态，一一俱全，理论上至少有493个呢！它同样可以用电熨斗来粘连，可贴在小孩用的手提袋、鞋子、书包等地方，用来作为辨认的记号。



说完徽章，再来看看口袋妖怪储蓄罐（モンスタボール储金箱），售价为380日元一个并不高，外形包括普通球、高级球和大师球三种，我想大部分朋友都会选择大师球吧！球里面预装有糖果片，在鼓励孩子不要乱花钱之前，可以先将里面的糖果奖励给他们作为第一次储蓄的鼓励呢！



讲究实用的口袋迷可以购买各种口袋手提包，如图中这款以水系精灵圆企鹅为主题的女式提包（エナメルボストンバッグ　ポッチャマ），售价仅为2300日元（约合人民币140多元），可爱的圆嘟嘟的企鹅在蓝色基调的背景衬托下，显得简单而又大方，用来装些小东西如钱包、化妆品、游戏机等非常方便。



男孩子则可以选择购买这种肩包（エナメルショルダーポーチ　ディアルガ＆パルキア），售价反而便宜些，1800日元一个，图案采用了男孩子喜欢的珍珠钻石2只神兽，加上深蓝色的冷色背景，可以凸显沉着稳重的个性。



同类的产品还有这种手提式的水瓶包（エナメルボトルホルダー　ポッチャマ），采用同样的材料制作，售价是1200日元，主题和上面介绍的女式背包类似，但可以男女通用，盖子设计非常紧密，放置水瓶可以起到很好的保温作用。



气球专题的周边又出新产品了，这次是用来装文具和教科书的便利包袋（てさげトート　空のおさんぽ／3体激突！），有白、黑2种不同的设计，售价是900日元/个，其中白色的袋子仍沿用一起皮卡丘和众多PM乘坐热气球的设计，而黑色的袋子则是展现了10周年剧场中珍珠、钻石神兽与黑暗梦魔神兽达库莱激烈战斗的画面，场景非常壮观！



类似的产品还有这种帆布束口包（ショルダー巾着　空のおさんぽ／3体激突！），图案设计上大同小异，售价也是900日元一个，体积则相对更大些，其中小的可以用来装笔记本，大的甚至可以用来装纳运动鞋等等。



更震撼人心的要算是与剧场相关的DP卡片套装了，这套以“湖之秘密”命名的珍珠钻石卡片共有240张，而图中所示的是专门详细介绍这套DP口袋卡片的官方攻略（ポケモンカードゲームDP 公式ビジュアルブック[湖の秘密?ひかる暗]编），售价为750日元，无法买全240种卡片的朋友，也可以购买此书来过把瘾，书中详细介绍了全部卡片的详细情况，例如卡片的功能，怪兽拥有的技能等，并都有卡片的图案展示。此外还赠送了「ダークライ」和「ディ



アルガ＆パルキア＆フシギバナ＆リザードン＆カメックス」的双面海报，真是超值。



这款同样是以剧场中达库莱与2大神兽为主题的装有调味包的盒子（アソートせんべい ダークライ），售价980日元，盒子周围的图案由各种可爱的PM组成，当里面各种甜、辣、咸味的调味包使用完的时候，它也可以用来装纳其他的PM玩具，实用性和收藏性兼顾。







图中展示的是口香糖自动售货机（ガムマシーン イエロー／ブルー），有黄、蓝两种颜色。每台机器配有相应主题的小卡片，插入卡片后下方便能够吐出一粒口香糖来，万一卡片用完了，10元的玉石和 100元的玉石也可以作为代用品。

接下来看看几款口袋模型。大家可能还对刚刚热映不久的《变形金刚》印象颇深吧，这款达库莱的拼接组合模型（メガブロックポケモンシリーズ ダークライセット）就是同时喜欢口袋妖怪和变形金刚的玩家的首选。整套模型包括了约300块的零件，要把它们组合起来不费点功夫是不成的，当然成功后的自豪感也是不言而喻。这款周边的售价也不菲，要4200日元才能买到！



更多的口袋玩家会选择这种售价仅为100日元/个的小扭蛋，这是珍珠钻石系列中的第7弹胶囊玩具（[カプセルトイ]超ゲット大全7），包括了达库



莱、钻石兽、巨树龟等10种PM。为集其全部种类的PM而努力（花钱）吧……

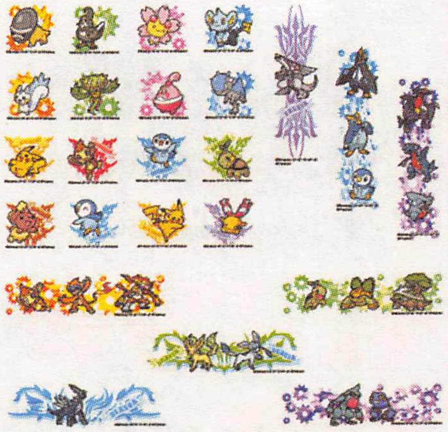
大型布偶更适合于只喜欢收集精品的玩家或者女孩子，如这种以剧场的三只神兽为主题的大型(12寸）布偶（12インチ　ダークライドール／ディアルガドール／パルキアドール），由于被做成了Q版，不像剧场中的神兽那么高高在上，亲和力大大提高，晚上睡觉的时候用来做抱枕也不错。售价是每个2800日元。



只对口袋妖怪游戏本身感兴趣的玩家可以购买口袋妖怪NDSL面板贴（ハードカバーDS Lite），525日元一个，除了DP的神兽，还有电极兔等PM专题可以选，各种各样的“限定版”主机由此诞生！



口袋贴贴纸也是比较受欢迎的类型，尤其是以珍珠钻石为主题的产品（ポケットモンスター　ダイヤモンド&パール　タトゥーシール1），售价为100日元，包括24种类。这种贴纸不是用来贴在书本或者墙壁上的那种，而是透明的，用水就可以粘贴的类型，因此可以将其贴在人体的皮肤上作为装饰。



另外一种贴纸是以电影中的神兽为首的多种PM的组合（剧场版ポケットモンスター　ダイヤモンド?パール　ポケットチップシール），装在透明的袋子里面，每袋的价格为367日元，包括80张小贴纸，可以灵活地用在不同的地方。



还有一种包括有口袋妖怪全国图鉴海报的贴纸，售价为840日元，但由于包括了全部的PM以及电影中出现的部分精灵的不同形态，总数达到502张，一次性就能集齐全部种类的口袋妖怪，这在以前并不

多见，赶紧入手吧！



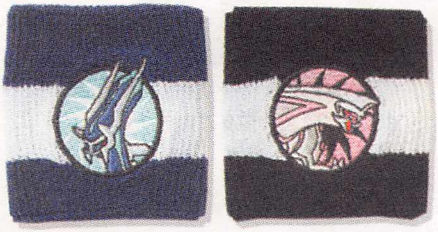
万代的DP糖果模型系列出到了第4弹，一共有15种，每个的售价为105日元，各包括一张贴和一块柠檬味道的糖果。外壳采用了剧场中的达库莱作为包装，其用心不言而喻。



珍珠钻石相关的服饰也不少，以珍珠钻石2神兽为主题的运动帽（キャップ　ディアルガ　白×紺／パルキア　白×\）就是典型的例子，虽然1900日元一个的价格并不便宜，但优良的质地、透气的网状设计和典雅的图案，比起以前小智的帽子来可谓是有过而无不及。



类似的还有这种珍珠、钻石兽的护腕（リストバンド　ディアルガ　白×紺／パルキア　白×\），售价为630日币，与同步发售的帽子、衣服一起搭配穿戴更不错，尤其是作为情侣装，那样的话……



这就是上面提到的神兽专题的T恤（Tシャツ　ディアルガ　ストーンブルー130／パルキア　シルバーグレー130），售价为2300/件，尺寸为130公分，适合夏天穿着，蓝色和银灰色刚好



和珍珠、钻石兽身上的颜色一致，简单而又协调。

另外一款以珍珠钻石兽为主题的T恤（ラインTシャツ）也于7月上旬上市，售价为每件1990日元，包括蓝、黑、黄绿三种颜色，图案基本相同，背面还印有精灵球的图案。文字则是用英文来表达珍珠和钻石（Pearl，Diamond），尺寸有100、110、120、130四种，更适合年龄稍大的玩家选择。



ウラ



坐在木桩上笑呵呵的皮卡丘是不是非常可爱（のほほん族　ひなたぼっこピカチュウ）？不仅色彩鲜艳，设计上也非常有趣，为什么皮卡丘笑个不停？转过来看看就知道了，原来它偷偷咬了一口苹果，并藏在身后！售价是1575日元。



口袋手表（リストウォッチ ディアルガ&パルキア）也是非常实用的周边之一，售价为1200日元，表面主题依旧为珍珠、钻石的神兽，表带的设计采用深色调，既迎合其主题，佩戴起来也不会太显得孩子气。



图中的这款手表则是口袋妖怪中心的限定版（【ポケモンセンターフクオカ限定】 リストウォッチ ポケモンセンターフクオカver.）产品，售价同样是1200，表面采用了口袋妖怪中心的商标图案，表带上则印有皮卡丘等三只口袋妖怪的影子，还有精灵球。如果能够买到这款限定产品的话那真是幸运了！



还记得前不久日本口袋妖怪中心搬家的事情吗，任天堂为此还专门出了一些纪念品，图中的这款DS触摸笔（【ポケモンセンタートウキョー限定】 DSタッチペン　フレンド　ポケモンセンタートウキョーver.）便是其中之一。售价为367日元，笔柄比通常的触摸笔要粗些，适用于手较大的人群。由于是限量发售的产

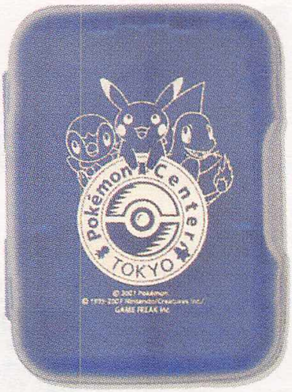


品，作为收藏也不错！

同期发售的还有这种纪念搬家的徽章（【ポケモンセンタートウキョー限定】 ポケモンセンタートウキョーロゴ缶バッジセット），每套500日元，一共有2种尺寸，3小一大，大尺寸的采用的正是口袋中心的标志图。



真是怀疑PC中心搬家的真正意图，相关的周边种类繁多，这个透明蓝的DS卡带盒（【ポケモンセンタートウキョー限定】 DSカードケース ポケモンセンタートウキョーver.）也是让人心动



的产品，504元的售价，白色的图案，透明的盒盖设计方便卡带的查找，可以装纳4个DS卡或者2个GBA卡。



钥匙缀是最常见的纪念品了，PC中心的开张、搬迁或者是乘坐ANA航班都能够得到不同的钥匙缀。图中这种纪念钥匙圈（【ポケモンセンタートウキョー限定】 ポケモンセンタートウキョーロゴキーホルダー）的售价为630日元（既为纪念，为何不是赠送），收集徽章周边的朋友就出点血吧。



搬家的纪念商品还有这种毛巾的组合（【ポケモンセンタートウキョー限定】 プチタオル3枚セット ポケモンセンタートウキョーver），一套3款，分别是电影的神兽、各代主角和PC中心的标志，售价为1000日元。

图中这4款则是专门用来放置口袋妖怪徽章的皮质架子（メダルホルダー ピカチュウ／ポッチャマ／パチリス／ミミロル），由DP中4种外形可爱的pm组成。PC中心赚钱的方式真是无孔不入，这种创意也想得出来，400日元一个的价格并不便宜，好处也无非就是可以将徽章镶嵌上去后作为钥匙扣……



相对而言这套10周年剧场主题音乐CD（10th Anniversary剧场版ポケットモンスター ダイヤモンド・パール「ディアルガVSパルキア



VSダークライ」オープニングテーマ「Together2007」ジャンルCD）就值得收藏，售价为1365日元，包括有电影开场主题曲Together2007等多首歌曲、管弦乐，此外TV版的珍珠钻石动画片的片尾曲「君のそばで～ヒカリのテーマ～」也收录在内。

万代出品的珍珠钻石糖果盒第二弹（ポケモンでキャッチ ダイヤモンド&パール2）也颇具创意，售价为315日元，内装10片，当你要取出糖果的时候，只要让达库莱弯下腰，盒子的顶盖就会自动打开，达库莱双手夹起一片，恭恭敬敬地奉上，样子十分有趣。此外还有一种包括3种不同颜色的套装，大家可以根据自己的偏好选择购买。



搬家的纪念品也少不了吃的，图中的口袋妖怪中心皮卡丘小饼干（【ポケモンセンタートウキョー限定】 ピカチュウフィギュア付きクッキー缶 ポケモンセンタートウキョ－ver.）便是很好的例子，售价800日元，盒内随机装有12个不同PM图案的饼干。怎么样，舍得吃掉吗？



另外一种口袋妖怪大集合的饼干盒（チョコクランチ ポケモン大集合）售价为1000日元，盒盖印满了各种各样DP中的精灵，盒子的容量比较大，吃完后可以用来装其他的口袋玩具模型。



圆墩墩的口袋妖怪皮卡丘、圆企鹅旋转音乐玩具（ポケモンミュージックルクル ピカチュウ/ポッチャマ）售价为1680日元，用手敲敲它，它就会在绿色的台上边放音乐边旋转，一副翩翩起舞的样子。



以口袋游戏红、黄、珍珠钻石中三个主角小火龙、皮卡丘、圆企鹅（看来DP中的三主角当属水系的最为热门）为一套的毛绒玩具也是搬家纪念中的精品，售价为1680日元，尺寸不大，可以全部放在配套的透明手提待内，方便携带。



没用条件购买掌机的口袋迷可以购买这种口袋妖怪双面冒险游戏（ポケモン　ダブルボードゲーム），售价达4179日元的它内容十分丰富，包括一张双面布料的游戏板，一个转盘和多个棋子、冒险用的卡片套装等。游戏的内容围绕10周年剧场的剧情展开，需要开动脑筋并有一定的好运气才能获得胜利。

Tomy公司生产的10个一套的盒装手指模型（フ





ィンガーマスコットBOX）也是为了纪念10周年剧场而生产的，售价2940一套，推荐大家购买！因为它囊括了10部口袋妖怪剧场的十只神兽！！从超梦、雪拉比、洛基亚一直到迪奥西斯、玛纳霏、达库莱，无一错过，一次性搞定全部！





类似的产品还有这款电影10周年纪念怪兽收藏组合（モンスターコレクション　セットBOX），售价5250日元，精灵采用金属材料做成，非常不错。除了10部剧场出现的神兽外，还包括剧场中重要的精灵如皮卡丘、梦幻、水君等。



口袋妖怪的大型场景模型是口袋扭蛋系列中的一个特别的分类，相对单个的精灵模型而言，其内涵更加丰富，样式也富于变化。图中所示的便是展示珍珠展示游戏场景的实例（モンスターコレクション　ブロックバッグ），包括珍珠、钻石兽在内的多种精灵装在特制的塑料袋子里方便存放，要摆设的时候可将它们取出，拼装好场景后可以发挥自己的想象力将PM放在合适的位置上，将各部件自由自在地进行组合，让精灵们在滑板、跷跷板上嬉戏。售价为3990日元。







这款10周年剧场的豪华版音乐CD（剧场版ポケットモンスター ダイヤモンド?パール「ディアルガVSパルキアVSダークライ」ミュージックコレクション）也十分值得收藏。售价2940，收录了今年剧场版的音乐集，还特别附带了2张长达60分钟的10年剧场DVD原声带！初次的产品采用了限定版的豪华包装，想要收藏就抓紧在第一时间入手吧。



喜欢机模的口袋迷这次有福了！历代ANA航班的喷气式飞机模型（世界の翼SP ポケモンジェット编）一次性推出，全套一共有6种，制作精美，售价为609日元/架，图中展示的是其中的5种，还有1种的样式暂未公布，要等到10周年剧场的预告单发布时才会公开，无形中又增添了一份神秘感和期待。

8-9月产品推荐



畅销的口袋妖怪珍珠钻石电子表（ポケットモンスター ダイヤモンド＆パール デジタルウォッチ）上市了！一共有黄（皮卡丘）、绿（三主角）、黑（珍珠钻石兽）、蓝（火猴"孙悟空"）四种。售价为每个420日元，由于是电子表，还带有日期的功能。表带的设计也非常漂亮，尤其是黄色的皮卡丘，非常适合于小朋友佩戴，而多尺寸多孔洞的设计即使大人也可以佩戴呢。

这2款紫色的珍珠兽和黄色的皮卡丘的马克杯（ダブルウォールマグ ディアルガ?パルキア）设计得非常亮丽，售价580日元，它的最大特点在于杯子外壳的夹层，里面装有液体和块状颗粒，以及闪烁的金银线织物，当摇动杯子的时候这些内充物就会浮起来，闪闪发光！



另外一种皮卡丘茶杯、汤匙和碗的组合（ブレックファーストセット ピカチュウ?パチリス?ミミロル）适合于早餐使用，价格为720日元，此外还有蓝紫色钻石兽的类型。在杯子



里装上相同颜色的果汁，快乐地享受营养早餐吧。

这种售价为105日元一包的是带有口袋妖怪卡片的口香糖（ポケモンルミナスカードガム），当然它最大的魅力并非口香糖，而是赠送的那张特别的珍珠钻石PM卡片，这种卡片涂有特殊的存储光能的墨水，当它在太阳或者灯光下照射后，拿到黑暗的地方能够发出淡淡的荧光！卡片的背面还带有该口袋妖怪的介绍。每个包装包括2张卡片和8块口香糖。







口袋妖怪中心自己生产的苏打汽水和果汁饮料（ポケモンセンターのソーダ）售价为150日元一瓶，设计上采用了皮卡丘和水、火、草三个主角的最初和最终进化形态。是否喝下去也会象精灵进化一样变得粗壮有力呢？



口袋妖怪的发声吊缀系列2（サウンドロップポケットモンスター 2）十分有趣，按下上面的按钮，就会发出和动画片中相应角色的配音。大家注意一下图中的R标志，也就是说除了PM，更有小智、火箭队的声音。每个的售价为200日元，想听火箭队经典台词的fans一定要买上一个！





100日元一个的DP胶囊玩具第8弹（[カプセルトイ]超ゲット大全8）也发售了，低价才是硬道理，求全的朋友可以选择购买这种类型，虽然体积较小，但做工并不差，精灵的种类也非常丰富，PM的最终进化形态和神兽都包括在内。



这种售价为294日元的场景模型（モンスターコレクションバトルシーン ディアルガ／パルキア／ダークライ）特色在于精灵摆出的各种姿势，从这个意义上说收藏这一类型更

有欣赏的价值。此外你看达库莱身体的下方还带有白色的台座，“场景”二字当之无愧。

口袋妖怪珍珠钻石增加了100多种新PM，达到了493个种类，这套全国图鉴的书籍就是为此而印制的，分为上、中、下三本（ぬりえ全国ずかん前、中、后编），每本售价为300日元，分别收录了全国顺序No.1～164、165－330、331～491的图鉴。另外还带有的线条画口袋妖怪图，用来训练白描也不错。



绣有各种可爱PM图案的短袜（ソックス　ピカチュウ／ナエトル／ヒコザル／ポッチャマ／パチリス／ミミロル）售价为500日元/双，一共有6种样式可选，尺寸为16～18公分，适合小朋友穿戴。



这种胖墩墩的珍珠钻石链条布制玩偶（ポケットモンスター　ダイヤモンド&パール　ボールチェーン付　コロっとまんまるぬいぐるみ）是不是非常可爱？全部是DP精灵的初始形态，有9种类型，从8月中旬开始发售，努力收集全吧。





同样由万代出品的模型+糖果系统中的DX珍珠钻石第二弹（ポケモンキッズDX　ダイヤモンド&パール2）推出了剧场中的三只神兽，售价为210日元，强大的阵容当然不容错过了，柠檬糖果片好不好吃成了次要的因素，拥有全部3只才是最重要的。

三个鬼系PM组成的毛绒娃娃(ゲンガードール／ムウマージドール／ミカルゲドール）你喜欢吗？梦魇和鬼盆栽都是在珍珠钻石游戏中才出现的新PM，售价为950日元，毛料质地很柔软，男孩子可以买上几只来作为特别的摆设。



这款同样是有口袋妖怪中心发行的能够蓄光的夜光贴纸（蓄光シールA5　おばけがいっぱい），A5幅面，350日元一张。大家是否注意到除了PM的图，甚至还出现了万圣节的鬼脸南瓜，再加上诸多鬼系的PM，夜间发光的功能，难道是专门用来吓人的？！



这款以鬼屋为主题的备忘录（メモ　おばけがいっぱい）售价为280日元，大家对珍珠钻石游戏中捕捉梦魇的屋子还心有余悸吧，图中表达的也正是这一场景，可爱PM的身后全部充满了鬼系的精灵，连皮卡丘身上佩戴的腰包都是大嘴蝠的造型……



同样主题的还有这种小型袋子（ミニ巾着　おばけがいっぱい），380日元一个，秋天夜晚+圆形的场景让人不由得想起中秋赏月，看来用它来装月饼最合适不过了。



好吃的东东来了！口袋妖怪素菜饭（ポケモンチキンライスの素）售价仅157日元，却含有马铃薯、洋葱、蘑菇等5种蔬菜，并带有鸡味或者番茄酱的调味料，吃起来非常可口，也十分方便，没时间做饭就用它来代替吧。



口袋妖怪的周边真是“无微不至”，连举办假面舞会的套装都有。售价只有1000日元，却包括了面具、帽子、提袋和糖果、小甜饼等点心，真是非常划算。有了口袋妖怪的陪伴，尽情地享受舞会的

乐趣吧。



皮卡丘奶油小甜饼（ピカチュウクリップ　クリームinクッキ—）价格680日元，可爱的皮卡丘趴在袋子上面笑眯眯地看着你，是不是也喂他一口呢?小甜饼采用了独立的小袋包装，食用和保存起来也非常方便。





上文提到的背着大嘴蝠背包的皮卡丘居然也做成了毛绒玩具（ぬいぐるみ　おばけがいっぱい！　ピカチュウ），看来这一形象的设计还挺受欢迎的。标价为950日元一个，你会买吗?

官方攻略对口袋妖怪游戏的忠实玩家来说是必不可少的，随着口袋妖怪迷宫2时/暗之探险队的发售，任天堂也发行了相应的攻略本(ポケモン不思　のダンジョン　rの探 赎　?暗の探 赎　公式ガイドブック），售价为1260日元，详细披露了迷宫2代游戏的全部流程、系统分析、口袋妖怪的数据等等，无论是新手或者老玩家都非常适合。



这种则是好评不断的口袋妖怪网络连环画册（ポケモンだいすきえほん　ふしぎなめいろ),售价为每本330日元,幅面约为手掌般大小,有益智迷宫、小故事等丰富的内容,喜欢口袋漫画周边的朋友必备。



限于篇幅，本次的官方周边就为大家介绍这么多，有意将自己购买的口袋周边展示或者介绍给大家的朋友，可以和笔者联系投稿。让我们下期再见！



文/星痕 供图/海之风、Candymew、brooke等

据说伏羲观星象而演八卦，从此五行八卦就成了祖国人民的宝贵精神财富，靠此行吃饭的也绝不仅仅是风水大师，殊不知哪本娱乐杂志不把八卦放在醒目位置？（或许放在可乐位置，冷笑话而已。）

天地日月阴阳黑白男女，世间万物都总会有一个相对而存在的对象，所以仿佛中国男明星没了钙就浑身酸软无力腰酸背痛腿抽筋一样，男女之间不发生点什么总觉得对不起观众。

口袋是纯洁的，因而单纯可爱，谁说十多岁的孩子就不能拥有一些懵懂呢？谁说“此情可待成追忆,只是当时已惘然”就只是人到迟暮以后才能发出的感慨呢？宝贵的韶华流年,就只能把心束起来过？观众有权利去猜，那些动画里的漫画里的角色是怎样的心儿怦怦跳。

于是荷尔蒙开始作怪，读者们悄悄的开始对心目中的形象展开了再创造。

虽然有些带坏小孩的嫌疑，但是本文内容绝对纯洁，不含任何[哔——]的内容。口袋里的角色大多离美型差得远一点，和萌也沾不上边，之间的关系也大多只是友人以上恋人未满，很好,其实这样也很好。

自从以血的教训认识到官配绝不能唯一的真理后,不论是小学馆还是任天堂还是OLM都小小地改变了一下,动画和游戏就放到一起吧，除了很小的差异以外在配对方面游戏动画是共通的——于是所有的智霞控怒吼：“这差别哪里小了…”漫画么……除了同人和特别篇，还有哪部漫画涉及到配对，pm不算的话？同人的阅读率咱不敢保证,只是特别篇就足够论述了……OK，正式开始,观众们可以一边喝着蓝岛咖啡一边眯着眼睛小资调调,也可以一边喝着黑啤一边敞着怀扇着蒲扇，只要此文能带给大家一丝清凉，就够了。看图，顺便看下注释，一切就OK了。顺便说一句：顺序是随机的，和人气无关，也和本人喜好无关，真的——这话绝对是必要的，绝对！

智霞配

这一对可是有历史了，关东联盟里自然是人气无双，就算过了这么多年人们仍然念念不忘，也算是官配吧……漫画里当然更为露骨，小霞对小智的感情羁绊居然成了金银篇混乱三角恋的巨大看点，汗颜啊汗颜。Fans都把小霞当情圣型角色，其实从现在的眼光看来，她正好是近年来很流行的骄蛮型萝莉，嗯……监督大人你真的是高瞻远瞩啊。其实也没有什么需要解释的，对于小智来说，无论是漫画中还是动画中，小霞都绝对是第一次——遇到的同伴，曾经长久的同行，有些难以说出口的默契，平时吵吵架逗逗嘴，是个很好的，很好的……打死我也说不出口。



智黄配

随便上网搜一下你就会发现特别篇的影响真的已经深入Fans的骨髓了，智黄的图片多得不可胜数，其中不乏一些佳作。小黄是个很单纯的孩子，有着凉宫春日的霸道能力（不过稍逊一筹），有着千濑的迷糊可爱（似乎还是稍逊一筹），同时兼具水濑名雪的睡魔体质（这次，这次绝对！），还真是有爱啊——在特别偏里被小智从常磐森林里救了出来，





而后又踏上了寻找消失的小智的旅程，虽然和三千里寻夫记莫名的相似，信物除了皮卡丘最多也就是红线而已，我们就当没这回事吧。在火叶篇的活跃让我们不得不感叹：莫非这才是官配?

智遥配



这当然是只有在动画中才能出现的风景线，然而谁又能说这不是一曲柔柔的萨克斯风?小遥是独一无二的，她的坚忍她的温柔她的善良她的可爱她的单纯，哪处没有闪耀着光辉?你看，有谁承认沙菲娅是小遥么?就算是游戏中那个原型，也不过一声“春花”了事，小遥，就只是她一个。比起或许残酷的对战来说，选美大赛更符合女孩子的心性，而美丽的画面更符合观众的心性，何乐而不为?不知道她对小胜的照顾，或是怀抱沧海王子的时候，小智有没有嫉妒过?



智茂配

骨感，性感，冷俊，臭屁（相信我，在这里是褒义词）的那个小茂,成了比主角还要拉风的人气帅哥。果然腐女的力量到哪里都不能小瞧,小瞧的后果就是被突如其来的某张图呛到了一口水。嗯，我选的这张是很



纯洁的，其实我选择的每一幅图都很纯洁。换一句话说，小智可以是小霞的，可以是小遥的，可以是小黄的，为什么不能是小茂的呢?

智光配

这是人气还在培养中的一对，不过潜力是绝不能小瞧的。首先小光的形象深得人心，按照一些人的评论就是“任天堂的人物也终于越来越美型了”，



衣着也没的说，实在是可爱到极致的类型。这一次和小智唱对手戏的角色也是帅气得很，貌似和小光有着剪不断理还乱的联系——看眼神，要看眼神。所以说该向观众低头的时候不论是谁都不会犹豫，我们就等着在未来的长跑中无聊的把口袋TV看成是肥皂剧好了。

智蓝配

如果说智遥是TV专有的，那么智蓝就是漫画专有的。不知是真斗成全了口袋还是口袋成全了真斗，火红叶绿中的女主角怎么看怎么像小蓝，反正顺水推舟般的，小蓝也一跃成为主角级人物了。看那性格，（专指红蓝绿中）还真有点女王的意思，看那身材，（专指火叶中）也有一点女王的意思，难道小蓝是女王样的角色？有凄惨的身世、悲哀的过去做背景，有长期的活跃做底牌，小蓝的人气越来越高。而小茂总是对女人爱理不理，小智你就纳入后宫好了，反正你早就怨念无数了……

智利配

这名字还真不是一般的王道……利拉在动画中出现的集数其实少到可以忽略，但是还是有很多人看



好——我说，和主角沾边真是没前途，很容易被八卦狗仔队全方位YY……利拉是拥有超能力的少女，听起来像娜姿对不对？只可惜智娜的呼声不算高。那句“到最后也没能读懂我的心思啊”附带闭眼脸红可爱到要死的杀必死画面中与成就了利拉，这不，图也是不少呀……

前面说过小茂对女人的态度是很厌烦的，一方面这成为同人女的突破口，另一方面这也让一个别扭的然而可爱的形象跃然纸上。于是和小茂接触过的小蓝就成为一大热门，何况茂蓝似乎是官方默许的……不过这年头官配没什么地位，毕竟读者大人你的爱才是一切的源泉。话说回来，在特别篇这样纯洁的漫画中，小蓝是没有“选择被小茂推还是被小智推”这样的苦恼的，纯洁真是一种力量啊。所以请对此配对感兴趣的读者们还是到只言片语、画面细节中去找安慰吧。

个人感觉这一对似乎比较冷门的，毕竟小黄的心意已经很明显了，不过既然同居过师徒过，那么还就真有那么一点意思。这年头师徒就没有几个修成正

茂黄配

果的，通常半路就转到其他关系上去了，（砖头飞来）哎哟我躲。不过呼声不低，所以就这样吧……

这绝对是没有悬念的官配，毕竟除了这个选择漫画中也没有别的了……所谓宝石配，就是专指红蓝宝石的配对，和小遥没关系……这里的路比我

宝石配



们不说啥了，沙菲亚也不说啥了，前后的性格对调

自然是很好的伏笔，至于回忆部分让很多人高呼“他们的渊源真深啊”，所以一切顺理成章，我们只能慢慢祝福。其实野性点的女生很不错呀，前后改变时路比一定很有成就感的……至于从娘娘腔变成温柔强大坚强的路比，怎么听着有点恶心……

路火配

火雁是谁？我们不关心，我们关心的是她的一厢情愿。官配已经一锤定音了，没想到最后火雁又把局面拉成了三角恋，这功力和脸皮都是一等一的，不过全是读者赋予的啦……火雁的出现像是一剂强心剂，很霸道的御姐形象，然后由转变成邻家大姐的感觉……嗯，难道你的艺名叫百变小雁？选美这东西，还真能培养一个人的情操呀，最后看到火雁穿着围裙浇花的景象，不知不觉间安心了……

渡黄配

这纯属个别人的恶趣味产物，结果到最后呼声还挺高……那个啥，当时可是阪木在帮助小黄，为什么不是坂黄而是渡黄呢？难道一张美型的脸可以吃遍万家草么……说起来双方的羁绊倒是挺深的，都是常磐赋予力量的天选之子，都是金黄色的头发，一个热爱人类一个想要毁灭人类，一个俊俏冷酷一个天真可爱，打住，再说下去我就要转投阵营了……



金银配

多纯洁的一对小朋友，对吧？当真斗因肌腱炎而开始超Q作画的时候，银仍然帅气的可怕，金自然是元气型角色，——好奇怪，我为什么用这么正常的陈述句……明明是很邪恶的一对……有关这两个主角的背景不容多说，金的母亲灿烂如活佛，一看就绝非普通大妈，银的身世扑朔迷离，有个黑社会老大当爹，还有惨痛的儿时回忆——好一个易受伤的气质，万岁！表现也不用多说，你看二人你追我赶，欲语还休，唯有泪千行的劲头……



水晶嫁

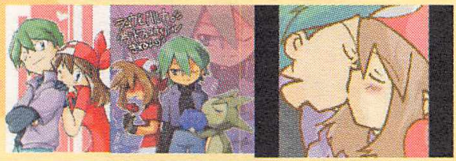
如果要鄙视小标题的话请自觉购买板砖，因为我实在是不知道怎样缩写二人的名字。俗话说男女搭配，干活不累，此话不假。不过放到特别篇里却成了一个笑话，金无论如何也没给空木带来麻烦以外的事情，水晶只好充当管家婆的角色，要一边收集图鉴一边替两个臭小子善后换尿布，等等，之前她也一直出没在幼儿园是吧，难道是母爱过剩？！总之官配使然，两人也就只好白头偕老厮守一生了。不是我说呀，其实这俩人站一块儿还是挺和谐的。



遥瞬配

人气达到沸点的一对。华丽的男人，妖艳的男

人，帅气的男人，随你怎么形容好，总之瞬实在是符合广大观众的审美观，时不时对小遥流露出的劲敌以外的感情也实在是让人感到二人的关系绝不会停留在两小无猜的阶段，我说这话不带标点还真是会憋死人……两个人的羁绊大家已经烂熟于胸了，不赞成小智搭建后宫的通常都会选择这一对。尽管一直认为选美不是很适合男性，看看米可利你就会明白好男[哔——]的[哔——]了，不过遥瞬这样的搭配绝对是很养眼的……



银蓝配

说银有恋姐癖那还真是很客气，银对于小蓝的感情铺垫了很多很多次了，从幼时的搭档关系，互相照顾的关系，后来为了小蓝被打的七零八落最后爆发小宇宙把敌人推下了露基亚，再后来送名贵礼物——这个倒不算什么。总之，你看一下银看小蓝的眼神就什么都明白了，根本没有悬念——这是这一边。但是小蓝的选择之中就偏难了，小茂这杀千刀的帅哥怎么能放过呢？而弟弟这么痴恋，就没有点回应么？所以银蓝就诞生了，读者们去打抱不平吧……

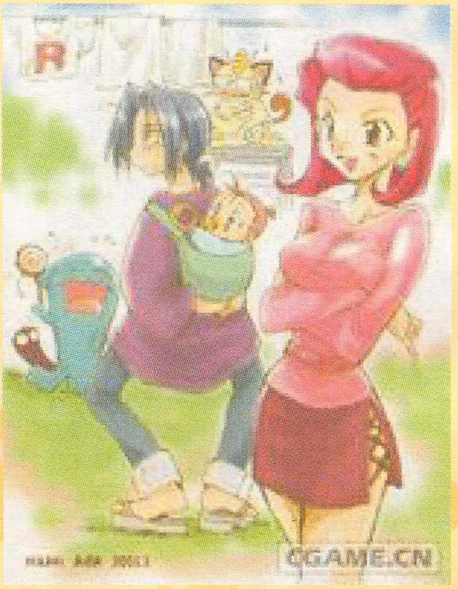


小刚绝没配

我在想，小刚如果找到了心仪的大姐姐，错，如果哪位大姐姐找到了心仪的小刚，究竟会不会修成正果。虽说小刚是千锤百炼号称比樱木花道失恋的次数还要多10倍，不过就算找到了女友也难以久长吧。这当然不是小刚不忠心，主要是编剧不肯撒手，放掉这个屡试不爽的凑剧情材料……所以小刚你就继续苦苦的在姐姐堆中找寻最爱吧，我们就继续为你叹气吧……



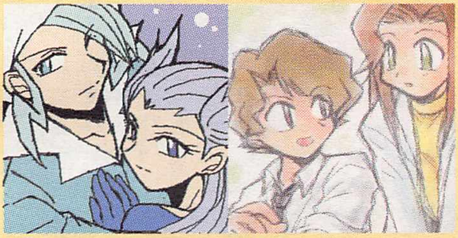
火箭配



恐怕说了一千对一万对，这一对是唯一没有悬念

的吧……就算有人提出小次郎已经有了未婚妻，那也不是什么大不了的障碍。TV已经暗示的很清楚了，二人一猫的组合已经成为fans心中永远的形象组合，我们还能说什么？最后提一下这幅图——恐怕只有此对才会出现有孩子以后的生活，谁想象一下小茂背孩子的情形？不过真的很有happy ending的感觉，不是吗？

其他一些配对



我们现来说说智娜配好了——娜是娜姿，绝不是娜娜美，娜娜美是正辉的……你看他把她推倒了！她把他拉倒了……娜姿和小智在特别篇中还是有一定可能的……你看他看到她在洗澡了！——话说回来为什么总在注意这些东西啊……娜姿说他有魅力，这时候还没人预定小智呢，娜姿为小智指点迷津，这时候小霞还在单相思呢……嗯，就算说完了吧。正娜就算顺带着说完了。



同人女的爱绝不仅限于之前介绍的两种，虽然口袋真的没有太多可以挖掘的，不过夏伯和小智、坂木和小智的关系——果然小智还是受得多些……至于路比保护小光、坂木和银的父子关系、馆主之间的师徒之间的冠军和主角之间的OOXX等等等等，还真是层出不穷，这时我在想，人物不美型还真是太好了，不过配对绝对是少不了的——写稿之前在论坛埋下的伏笔就已经激起大量回应了。



然后还有一些NPC的配对，比方说小光姐姐和肌肉男……这一对已经结婚了所以尘埃落定没有余音绕梁三月不知肉味的余地了……米可利和娜琦也是有道理的，大吴和沙菲亚的三千里寻夫记也是有道理的……打住，经过这一番分析我发现特别篇实在不是什么纯洁的东西——还是说我这人已经邪恶到可以将纯洁的东西看出不纯洁的部分么……





后记

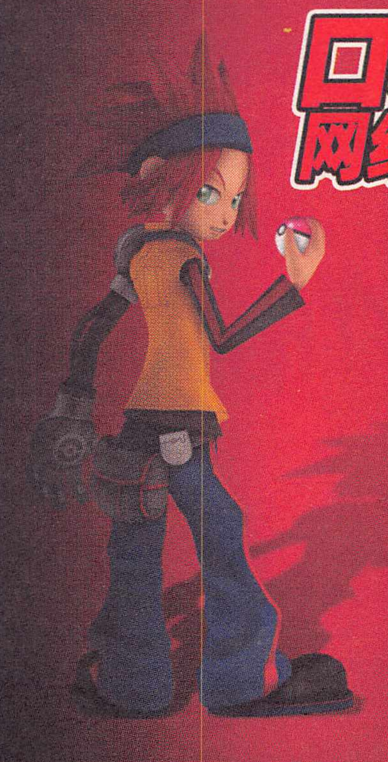
其一：这篇文章里影射了BL，这是事实，觉得不舒服得可以略过，在论坛杂志区呆过一阵子，发现口袋迷的读者群还是偏小，都是纯洁的好孩子。

其二：本篇文章取材广泛，从TV到特别篇，文章我就不多说了，但是图不得不说几句：这些图绝对都是同人，所以如果图作者读到这篇文章的话请谅解我，如果您觉得需要提什么要求的话也可以联系我。

其三：这的确是一篇恶搞，你没看错，我知道这种类型的文章并不吃香，有很多人看不起，但是只要您读这篇文章的时候笑过一次，我也算没白写。

最后：感谢帮我找图的朋友。

算是一些补充声明，以上。



口袋妖怪卡片网络对战使用教程

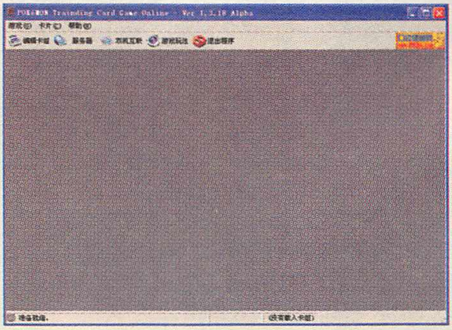
在以前的口袋迷中，我们向大家介绍了一些口袋卡片的玩法。但口袋卡片是以实卡为主的集换式卡片游戏，很多玩家由于地域的局限性等一些原因,无法购买到卡片或是找不到其他玩家来对战。在GBA时代已经过去的现在，笔者一直期待的GBA版口袋卡片完全化为泡影；看起来已经放弃在电子领域开发口袋卡片游戏的任天堂，会在其它平台上推出口袋卡片的希望也微乎其微。当然，就算是真的推出游戏，如同口袋正统RPG作品一样，还是会有BOT、NB等网络对战软件/聊天室的出现，将世界各地的玩家联系在一起进行交流。为了让国内不具备实卡对战条件的玩家也能体验到口袋卡片的魅力，才有了PTCGO——口袋怪兽卡片网络对战程序的诞生。

文/Maple

PTCGO是笔者自己开发的一款模拟现实卡片的对战程序，程序会给出对战所必要的功能，如移动卡片、翻开覆盖、放置伤害指示物等，而由这些功能所组成的各种效果则需要由玩家手动来完成。由于口袋卡片的特点是规则简单、效果丰富，要模拟出自动化对战的效果，短时间内还是有很大难度的。这个程序作为一个先行版，可以看作是专门为口袋卡片量身打造的公用卡片自由对战平台，如同现实对战一般与其他玩家进行游戏。

光听手动两字或许会觉得很麻烦，但玩家实际需要操作的仅仅是轻点几下鼠标而已。下面我们就正式来介绍一下程序的使用方法。

创建卡组



如图所示，这就是程序的主界面，单击工具栏上的“编辑卡组”按钮，打开卡组编辑窗口。

在卡包栏中，用拖选或Shift与Ctrl选择卡包，这里全否=全选，卡包右边的详细分类可以让你选择特定属性或种类的卡片。在2007年世界锦标赛结束后，只有『EX Holon Phantoms』之后的卡包才能在官方比赛中使用，所以我们选择HP到MT的卡包，单击确定。下面的列表框会给出所有符合搜索条件的卡片，单击卡片即可从左边看到卡片的图片与文字描述，文字栏只给出卡片下半部分的特殊能

力、特殊体质与技能等说明文字，HP、弱点、抵抗力与撤退费用等需要从图片上直接查看。决定卡片后双击可将它加入卡组。

乍一看这么多卡片或许会有点头疼，初学者可以先从主题卡组入手，在程序的“Save\Theme Deck”文件夹下存放着各个卡包的主题卡组存档，单击“打开”按钮，打开任意一个卡组存档，在右边的卡组框中即可浏览，可以通过单击“+”、“-”按钮来调整各种卡片的数量。

卡组框中卡片的排列方式是：

怪兽卡	→	卡片类型
├帝企鹅	→	卡片名字
│ └dDP-004 帝企鹅（1）	→	符合该名字所有卡，括号中为卡片张数。



卡组完成后单击“检测卡组”按钮，可以检测卡组是否符合要求，并给出卡组的详细信息。



建立好的卡组单击“保存”按钮保存下来，就可以用来对战了。

联机对战

单击工具栏上的“双机互联”按钮，打开连接窗口，目前只能选择P2P方式来进行游戏。不过当玩家看到这篇文章的时候，或许服务器系统也已经完成了。

进行P2P游戏首先要确定有一方玩家为外网，如果双方玩家均为内网（大多数内网的IP以192.168.*.*开头），需要使用同样版本的VNN进行连接。

玩家A（外网）如图输入一个端口如5000，输入名字并选择卡组，再将您的IP与端口告诉您的对手，之后单击“服务器”，接下来就等待对手连接了。玩家B输入对方的IP与端口，单击“客户端”按钮，与玩家A建立连接。

连接成功后玩家A单击“开始游戏”按钮，启动游戏。如果玩家的卡组有问题的话，会出现错误提示，这时玩家就需要修改卡组后重新选择卡组文件。



如果验证成功，就会启动游戏窗口，在游戏窗口打开的状态下，为了避免误操作，是无法关闭主程序的，要关闭程序，需要先从游戏窗口中退出。

战斗界面



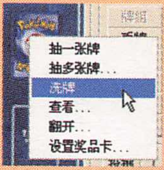
对方场上的位置与我方对称。单击场上的各个位置，就能在右边的卡片列表框中看到该位置的卡片。在场地上与右边的列表框中，大多数是可以使用右键的，右键菜单中包含了大部分的命令。其它的命令，在操作栏中可以实现。要使用移动卡片的命令，必须在列表框中选择选择卡片使其高亮，可以拖选或是用Ctrl与Shift选择多张。每个玩家只能控制属于自己的半场，要对对方的场上进行操作需要由对方来完成。

窗口的下方是战报栏，显示双方对战的情况，现在就以一则战报为例，介绍一下游戏中常用的操作。

玩家1：Maple
玩家2：Substitute
>→ 准备阶段Maple打乱了卡组。
Maple从卡组上抽了7张牌。
Substitute打乱了卡组。
Substitute从卡组上抽了7张牌。
Maple展示了手牌：「dDP-113 劲敌」、「dDP-125 水能量」、「dDP-004 帝企鹅」、「dDP-109 伤害加深」、「dDP-125 水能量」、「dDP-130 钢能量」、「dDP-054 三合一磁怪」。
Maple将手牌放回卡组上方。
Maple打乱了卡组。
Maple从卡组上抽了7张牌。
Maple从手牌中移动第7张卡到[AP1](空白)。
Substitute从手牌中移动第6张卡到[AP1](空白)。
Substitute从卡组上抽了1张牌。
Substitute从手牌中移动第5张卡到[BP1](空白)。
Substitute从手牌中移动第5张卡到[BP2](空白)。
Maple设置了6张奖品卡。
Substitute设置了6张奖品卡。
Maple投掷了一枚硬币：正面（◎）。
Maple翻开了[AP1](？)的「dDP-093 圆企鹅」Substitute翻开了[AP1](？)的「dMT-086 幼蟋蟀」
Substitute翻开了[BP1](？)的「dMT-084 小拳石」
Substitute翻开了[BP2](？)的「dMT-104 溜溜糖球」
>→ Maple开始了比赛

· 抽取手牌

比赛开始时系统自动将没有洗的牌放到双方卡组位置。玩家可以先过目一遍，然后在卡组上右键，选择“洗牌”。再右键选择“抽多张牌”，抽取7张手牌。



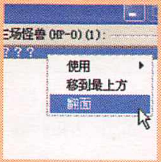
检测手牌，如果手牌中没有基本怪兽卡，则在场上手牌位置右键，选择“展示”，将手牌展示给对手，再选择“放回卡组”，之后以同样的步骤洗牌、抽取7张。

· 放置怪兽

卡抽到基本怪兽卡后，单击想要上场的怪兽，按住Shift，单击“AP”按钮，将卡片覆盖放置到主场；如果手牌中还有基本怪兽卡，可以继续放置到后场。

· 放置奖品卡

在卡组上右键，选择“设置奖品卡”，正规60张卡的比赛使用的是6张奖品卡。



· 决定顺序

由任一方玩家单击“投掷硬币”按钮，决定先后攻顺序。单击己方主场怪兽，在右边的列表框中单击以问号显示的盖牌，右键选择“反面”，将卡片翻开，再以同样的方法翻开后场的怪兽，最后由先攻方按下“准备结束”按钮，开始比赛。



>→ 第1回合开始：MapleMaple从卡组上抽了1张牌。Maple从手牌中移动「dDP-

· 开始回合单击“开始”按钮，宣布回合开始，系统会自动抽一张牌。

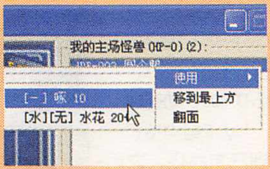
· 放置卡片放置能量卡、怪兽道具即是移动卡片，选择手牌中的能量卡，单击移动卡片栏中怪兽所在的位置（AP～BP），将卡片移动到目标位置的下方。

· 使用技能在回合的最后，可以使用技能。在要使用技能的怪兽卡上右键，指向“使用”，选择该怪兽一个符合能量需求的技能使用。

125 水能量」到[AP1]「dDP-093 圆企鹅」下方。Maple使用了[AP1]「dDP-093 圆企鹅」的技能“[－] 啄 10”。Substitute在[AP1]「dMT-086 幼蟋蟀」上放置了1个DC。

>→ Maple的回合结束

受到技能攻击时，对方计算受到的伤害，在其怪兽上右键，选择“设置伤害”，这里输入的是以10HP为1单位的伤害指示物（DC），所以受到10伤害只要放置1个DC。



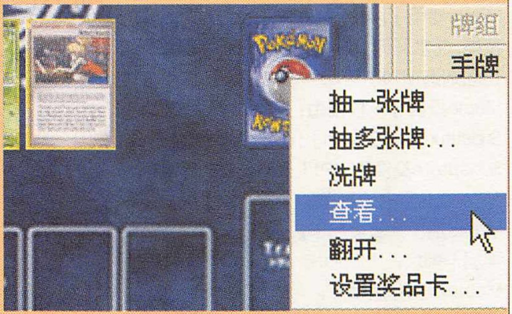


·结束回合执行完技能效果后单击“结束”按钮，结束回合，如果该回合不想攻击，可以直接单击“结束”。

>→ 第2回合开始：Substitute
Substitute从卡组上抽了1张牌。
Substitute从手牌中移动「dMT-109 Bebe的搜索」到场上。
“从手牌中选择一张卡放到卡组上方，从卡组中搜索一张『怪兽卡』，展示给对方看后到手牌，之后打乱卡组。若手牌中仅余此张，此卡无法使用。”Substitute从手牌中移动第1张卡到卡组。
Substitute查看了卡组前47张。
Substitute从卡组中移动「dMT-051 隆隆石」到手牌。
Substitute打乱了卡组。
Substitute从手牌中移动「dDP-128 斗能量」到[AP1]「dMT-086 幼蟋蟀」下方。
Substitute使用了[AP1]「dMT-086 幼蟋蟀」的技能“[无] 召唤同伴”：
“从卡组中搜索一张『基本怪兽卡』并放置到己方后场，之后打乱卡组。”
Substitute查看了卡组前46张。
Substitute从卡组中移动「dMT-086 幼蟋蟀」到[BP3](空白)。
Substitute打乱了卡组。
>→ Substitute的回合结束
Substitute丢弃了用过的训练卡。

·使用训练卡选择训练卡，单击“使用”，将卡片移动到场上，战报栏会给出该卡片的说明文字，可按照该指示来操作。

根据这张支援者的效果，选择手牌中一张要移动的卡片，按住Shift，单击“卡组”，让该卡片以不被对方看到的状态移回卡组。之后在卡组上右键，选择“查看”，输入从上往下要查看的张数，默认数字即是卡组的最大值。



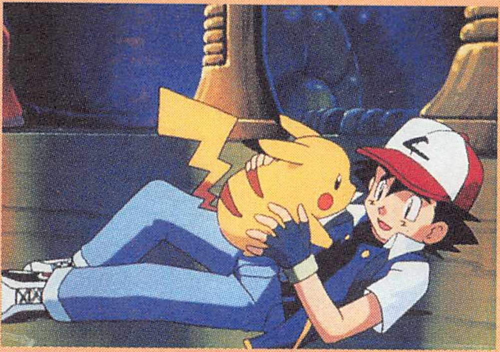
选择一张怪兽卡移动到后场空白位置，这时就不用按住Shift了，操作完成后打乱卡组。

>→ 第3回合开始：MapleMaple从卡组上抽了1张牌。
Maple从手牌中移动「dDP-125 水能量」到[AP1]「dDP-093 圆企鹅」下方。
Maple使用了[AP1]「dDP-093 圆企鹅」的技能“[水][无] 水花 20+”：“投币一次，正面则追加10伤害。”Maple投掷了一枚硬币：反面（●）。
Substitute在[AP1]「dMT-086 幼蟋蟀」上放置了2个DC。
>→ Maple的回合结束

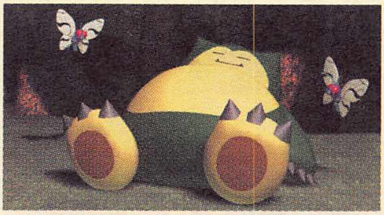


>→ 第4回合开始：Substitute
Substitute从卡组上抽了1张牌。
Substitute从手牌中移动「dDP−128 斗能量」到[BP1]「dMT−084 小拳石」下方。
Substitute从手牌中移动「dMT−051 隆隆石」到[BP1]「dMT−084 小拳石」上方。
Substitute使用了[AP1]「dMT−086 幼蠓蜂」的技能“[无] 召唤同伴”：“从卡组中搜索一张『基本怪兽卡』并放置到己方后场，之后打乱卡组。”
Substitute查看了卡组前44张。
Substitute从卡组中移动「dMT−103 线球」到[BP4](空白)。
Substitute打乱了卡组。
>→ Substitute的回合结束

· 进化怪兽进化怪兽或升级怪兽也相当于放置卡片，不同的是进化或升级是将卡片放置到怪兽的上方，通过按住Ctrl再移动卡片来实现。



>→ 第5回合开始：Maple
Maple从卡组上抽了1张牌。
Maple从手牌中移动「dDP−084 角金鱼」到[BP1](空白)。
Maple使用了[AP1]「dDP−093 圆企鹅」的技能“[水][无] 水花 20+”：“投币一次，正面则追加10伤害。”
Maple投掷了一枚硬币：正面（◎）。
Substitute丢弃了[AP1]「dMT−086 幼蠓蜂」。
Substitute交换了[BP1]「dMT−051 隆隆石」与[AP1](空白)的位置。
Maple抽了一张奖品卡。
奖品卡剩余： Maple 5 ： Substitute 6>→ Maple的回合结束



· 投掷硬币单击“投掷硬币”按钮可以投掷一枚硬币，战报栏会给出结果，遇到同一时间内有多种可能造成混乱的投币操作时（如回合结束时的烧伤与睡眠判定），通过单击“投掷硬币”按钮旁的三角形下拉菜单来选择投币的目的。

· 击倒怪兽当怪兽受到的伤害小于怪兽当前HP时，就不用再给怪兽放置伤害指示物了，而可以直接将它丢弃，在怪兽上右键，选择“丢弃”。



· 交换怪兽丢弃怪兽后要将后场怪兽移动到前场，单击后场的怪兽，在交换怪兽栏中单击“AP”，即可交换两者的位置。交换怪兽不同于移动卡片，两者的伤害指示物与一些状态也会交换，所以不要直接移动卡片。

· 抽取奖品卡在奖品卡上双击可抽一张奖品卡到手牌，在卡组上双击同理。

>→ 第31回合开始：Maple
Maple从卡组上抽了1张牌。
Maple使用了[AP1]「dDP−004 帝企鹅」的技能“[水][水][无] 水流喷射 70”：“投币一次，正面则选择对方一只后场怪兽，造成20伤害。”
Maple投掷了一枚硬币：反面（●）。
Substitute丢弃了[AP1]「dMT−104 溜溜糖球」。



Maple抽了一张奖品卡。 奖品卡剩余： Maple 0 ： Substitute 4 >→Maple的回合结束 Substitute认输。 Maple获得胜利。 奖品卡数量： Substitute － 4 ：Maple 0怪兽数量： Substitute － 2 ：Maple 4卡组数量： Substitute － 28 ：Maple 31	·游戏结束双方玩家继续进行游戏直到分出胜负，由失败方按下“认输”按钮结束比赛。

当然光有说明书还是无法进行游戏的，对游戏规则还不是很了解的玩家，要在自由平台上进行游戏也会出现一些问题，下面就以DP的新规则为主，介绍一下口袋妖怪卡片的游戏流程，具体的操作可以结合上面的战报一起看。文中一些比较重要的地方已用红色标出，玩家在进行游戏时需要特别注意一下。

★ 卡片

PTCG的卡片分为“怪兽卡”、“训练卡”、“能量卡”三大种类。卡片部分在以前的文章里说过很多了，下面要说的，仅仅是针对DP新规则说明一下这三种卡片与原来的不同之处，要了解详细内容，还请翻阅以前的文章。

关于怪兽卡，这里只介绍一下卡片上带有特殊规则的怪兽卡，一般来说，一张怪兽卡上只会带有一种规则。到目前为止拥有特殊规则的怪兽卡种类如下：

Pokemon-ex：当Pokemon-ex被击倒时，攻击方抽取2张奖品卡。

双属性怪兽：该怪兽同时拥有2种属性。

Pokemon☆：每个卡组中只允许有一张『Pokemon☆』怪兽卡。

Pokemon Lv.X：『Pokemon Lv.X』可以使用升级前怪兽的携带树果、携带道具、特殊能力、特殊体质与技能。

Baby Pokemon：若『Baby Pokemon』是主场怪兽且受到对方技能攻击前，对方需投币一次，背面则对方回合直接结束。宝贝怪兽仅出现于GS时代，从RS开始，宝贝怪兽全部变成了基本怪兽，并且拥有“宝贝进化”的特殊能力，同时也失去了宝贝规则。



GS时代的Unown规则：每个卡组中只能存在4张名字带有『Unown』的怪兽卡。

DP时代的Unown规则：所有名字中带有不同字母的Unown均视为不同名字，所以卡组中每种名字的Unown各可放4张。

从DP开始，一些怪兽卡上出现了“树果”与“道具”，它们与怪兽的特殊体质类似，只要在场上即有效。携带道具不同于道具卡，对于携带道具的怪兽，依然可以对其放置『怪兽道具』。

训练卡	训练者	一般训练卡
		怪兽道具
		特技机器
	支援者	
	场景卡	

“训练卡”在DP里细分为“训练者”、“支援者”、“场景卡”三部分，“训练者”又包括一般训练卡、“怪兽道具”、“特技机器”等。在DP之前的卡片中，出现“训练卡（Trainer Card）”，指所有种类的训练卡，从DP开始，Trainer Card仅指除“支援者”、“场景卡”之外的其它训练卡，在程序中翻译为“训练者”。原“训练卡”现在更名为“Trainer’s Card”。

能量卡到目前为止没有太大变化，DP系列新增



了基本[钢]能量卡与[恶]能量卡，对于“从卡组中搜索一张[钢]能量卡”这样的效果，无论是搜索基本[钢]能量还是特殊[钢]能量都是允许的。

从DP2开始，特殊[恶]能量卡的效果发生改变，原“若拥有该卡片的怪兽为[恶]属性怪兽或『黑暗怪兽』，该怪兽攻击时对主场怪兽增加10伤害（于弱点与抵抗力之前计算）。”的效果现在变为“若拥有该卡片的怪兽为[恶]属性怪兽,……”,不再对『黑暗怪兽』产生+10效果。根据“新版卡片效果改变后,之前的同名卡片均以新版修正”的规则,即使使用RS时代的特殊[恶]能量卡,也不再对『黑暗怪兽』生效了。

游戏流程

开场

作为回合制的卡片游戏，自然不外乎比赛开始→抽牌→行动→换手→比赛结束这样的环节。PTCG的开场需要经过如下一些准备工作：

1、问候——这并不是规则，而是比赛双方所需具备的礼仪。

2、双方玩家打乱卡组，各自抽7张牌。

3、检查手牌中是否有基本怪兽卡，将基本怪兽卡背面朝上覆盖在主场。怪兽一经覆盖将无法再收回手牌。如果手牌中有化石卡，视为基本怪兽卡使用，下同。

4、如果双方玩家手牌中都没有基本怪兽卡，则玩家各自将手牌展示给对方，之后放回卡组重新打乱，再抽取7张。重复此步骤直至一方玩家手牌中拥有基本怪兽卡。

5、当玩家A展示手牌时，如果玩家B已经覆盖好主场怪兽，玩家B可选择多抽一张手牌，之后玩家A将手牌洗入卡组重新抽取。重复此步骤直至玩家A抽到基本怪兽卡。

6、如果手牌中还有基本怪兽卡,可继续覆盖在后场。

7、从卡组上方移动6张卡到奖品卡区。6张是正式比赛使用的奖品卡数量，一些限制性比赛可以使用4张，30张卡卡组的比赛使用的是3张。如果愿意的话，私下比赛的奖品卡数量多少以及是否让卡可以再协商。但一般还是以6张为基准。

8、一方玩家投掷硬币，由获胜方决定先攻或后攻。

9、将覆盖在场上的怪兽卡翻开，比赛开始。

比赛开始后，由先攻方进行第一回合，之后由后攻方进行第二回合，双方交替直至分出胜负。玩家的每个回合，按顺序包括以下三部分：

1、抽一张牌

2、任意执行以下操作：

・放置基本怪兽上场

・进化怪兽

・升级怪兽

・使用训练卡

・放置能量卡

・撤退怪兽

・使用怪兽的特殊能力

抽牌

3、使用技能

从DP开始，玩家在自己的回合开始前都要抽一张牌，任何时候如无特别说明，“抽牌”都是指抽卡组最上方的卡片。

自由行动

以下重点说明第二阶段的规则，这个阶段里的行动没有顺序，玩家可以根据自己的喜好决定是否做与什么时候做。当然，在一个操作进行一半的时候，是不允许进行另一个操作的。

放置基本怪兽上场

・只要己方后场有空位，可以从手牌中将基本怪兽卡正面朝上放置在己方后场。

・放置怪兽没有次数限制，每回合可以放置任意张后场怪兽。

进化怪兽

・将进化卡放置在场上怪兽的上方，即可完成进化。

・进化卡上的进化来源必须与要进化的怪兽卡名相同。

如「xTR-015 黑暗快龙」是“由「黑暗哈克龙」进化而来”,所以不能拿普通的哈克龙来进化黑暗快龙,当然普通的快龙也不能从黑暗



哈克龙进化。

相反的，无/草/电属性的迷你龙、哈克龙、快龙具有相同名字，所以要用无属性的「xTR-053 迷你龙」进化成电属性的「xDS-042 哈克龙（δ）」，再进化成草+钢属性的「xDF-091 快龙 e x（δ）」是允许的。

· 每回合进化怪兽无次数限制。

· 游戏开始时双方各自的第一回合不能进化怪兽。

· 不能为刚出场的怪兽进行主动进化。

所谓“刚出场”的定义是，这张怪兽卡是在这个回合中以某种方式出现在场上的。

如某回合用「dDP-056 猛火猿」对场上的「dDP-076 小火猿」进行进化,此时「dDP-056 猛火猿」是刚刚出现在场上的，所以视为刚出场,因此在本回合内不能再用「dDP-005 业火猿」对其进化。

· 因训练卡、怪兽的能力等效果而发生的进化不受以上两条限制。

训练卡「xHP-090 奇异甜食」可以让基本怪兽跳过刚出场限制与阶段限制，直接进化怪兽。如在某回合放置「dMT-054 鸭嘴火龙」到后场，可以使用奇异甜食在当回合立即将它进化为「dMT-012 鸭嘴爆龙」。



奇异甜食的另一个效果越级进化的条件是,如果要从基本怪兽直接进化到二次怪兽,则必须存在一张一次进化卡,它的进化来源与基本怪兽卡的名字相同,而卡名与二次进化卡的进化来源相同。可以用奇异甜食将一只火球鼠直接进化成火爆兽,但却不能将小鸭嘴龙进化成鸭嘴爆龙,因为「dMT-088 小鸭嘴龙」与「dMT-054 鸭嘴火龙」都是基本怪兽卡，要将「dMT-088 小鸭嘴龙」进化成「dMT-054 鸭嘴火龙」需要靠小鸭嘴龙的特殊能力“宝贝进化”,鸭嘴火龙的卡片上并没有“由小鸭嘴龙进化而来”的字样,所以奇异甜食对小鸭嘴龙无效。另外,奇异甜食也无法应用于升级怪兽上,要借助奇异甜食使用「dMT-123 鸭嘴爆龙 (Lv.X)」是不可行的。

· 进化后附加在原怪兽身上的所有特殊状态与持续效果都解除，但附加的卡片与伤害指示物保留。

· 因效果被退化的怪兽，将进化卡丢弃，同样视为刚出场，状态处理同上条。

· 进化后将不能再使用进化前卡片的能力，但进化前的卡片依然保留在进化卡的下方，不能丢弃。

升级怪兽



· 将升级卡（Lv.X）放置在主场怪兽的上方进行升级。

· 无法对后场怪兽进行升级。

· 升级卡上标注的来源必须与要升级的怪兽卡名相同。

· 每回合进化怪兽无次数限制。

· 不能为刚出场的怪兽进行升级。

· 同样的，升级后解除附加在原怪兽身上的所有特殊状态与持续效果,卡片与伤害指示物保留。

· 升级后的怪兽可以使用升级前怪兽卡上的携带树果、携带道具、特殊能力、特殊体质与技能。

· 升级怪兽与原怪兽视为一体，当升级怪兽被退化时，必须连原怪兽卡一起丢弃。如果原怪兽为基本怪兽，退化效果无效。

使用训练卡



· 先攻玩家的第一回合不能使用任何训练卡。

化石卡在手牌中依旧视为训练卡，即使在准备阶段中可以覆盖上场，但在第一回合也不能使用。

· 根据训练卡的种类不同，使用数量也有限制：

支援者与场景卡每回合只能使用一张。

训练者无次数限制。

· 使用完的训练者直接丢弃。

· 支援者使用后放置在主场怪兽的旁边，在回合结束后丢弃。

· 使用场景卡时，将场上原有的场景卡丢弃。

· 不能使用手牌中与场上场景卡同名的场景卡。

· 将化石卡作为基本怪兽卡使用，化石卡在场上时视为怪兽卡+训练卡，在手牌、卡组、废牌等其它位置时仅视为训练卡。

· 将道具卡放置在怪兽身上，每只怪兽只能放置一张怪兽道具。

放置能量卡

· 将能量卡放置在怪兽卡下方。

· 每回合只能主动放置一张能量卡。

撤退怪兽

·每回合只能主动撤退一次。

·撤退必须支付怪兽卡上的撤退费用。将怪兽身上足够的能量卡丢弃，之后选择一只后场怪兽交换位置。

·只有主动撤退时才需支付撤退费用。

·怪兽退到后场后特殊状态与持续效果全部解除，但无法解除对后场有效的“封印”与“雷震”状态。

使用特殊能力

·使用特殊能力没有限制，只要符合条件即可使用。

特殊能力中说明的“己方每回合可使用一次”是针对其怪兽卡而言的，如「dMT-005 幸福蛋」的特殊能力“温柔之蛋”：**“己方每回合可使用一次，只要自身拥有进化前的「粉红蛋」，可从手牌中选择最多与自身能量数量等量的卡片洗入卡组，之后抽取等量的张数。自身进入特殊状态时此能力无法使用。”**如果己方场上有多只幸福蛋，那么在同一回合里就可以分别使用每一只的特殊能力。



不同的是，像「dMT-037 未知图腾I」的特殊能力“ITEM（道具）”，有注明“每回合只能使用一次‘ITEM’”，说明无论己方场上有多少只未知图腾I，“ITEM”只能使用一次。

使用技能

当自由行动结束后，就到了最后的攻击阶段。

只有主场怪兽才可以使用技能，作用对象只能选择对方的主场怪兽。

选择己方一只主场怪兽一个符合能量需求的技能宣告，再按照技能的说明文字来处理。

宣告技能后，首先判断技能能否成功使用：

1、如果场上存在「xCG-079 霍伦怪圈（δ）」等立刻中止技能的效果，技能立刻结束。

2、如果防御方是宝贝怪兽,则应用宝贝规则进行投币。

3、如果攻击方处于「dDP-051 沙河马」的“扔沙”等使用技能前需投币的状态，在此进行投币。

4. 如果攻击方处于混乱状态，进行投币，背面则自身受到30伤害。



在以上环节出现背面，则被判定为没有成功使用技能，结束回合。

如果判定使用成功，那么开始进行技能的处理。理论上来说技能分两部分，“伤害”与“特效”，“伤害”指经过计算后得出的最终伤害，“特效”指除伤害外的一切效果。除非有的技能效果要求在伤害前处理，否则一律先计算“伤害”，再处理“特效”。

伤害计算

1、计算基础伤害



查看技能右边的伤害数字，再查看技能说明中是否有改变基础伤害（Damage）的文字，计算出基础伤害。

如果计算出的结果是0伤害，则跳过伤害计算环节。

像「dDP-005 业火猿」的技能“流星拳”，投掷出的第一个硬币为背面，则伤害为30×0=0，此时则视为此技能无伤害，即便业火猿身上有伤害加深等效果，也不会发动。

2、计算攻击方伤害修



像携带伤害加深、[恶]属性怪兽携带特殊[恶]能量，以及改变攻击方伤害的效果，在此步计算。

如果经过修正后得出的结果≤0，同样跳过伤害计算环节。

如「dMT-026 暴鲤龙」的特殊能力“龙之基因”能让暴鲤龙使用进化前鲤鱼王的技能且增加30伤害，如果鲤鱼王使用了0伤害的技能（如投掷出2个背面的龙之怒），由于跳过了伤害计算环节，所以这附加的30伤害也就无效了。

有时候己方的攻击会被对方降低，如「dMT-

122 鲁卡利欧 (Lv.X)」的技能“近战”能令对方下回合攻击减少30伤害。

3、计算弱点

查看防御方卡片上的弱点（Weekness），如果与攻击方怪兽的卡片属性相同，则进行弱点计算。DP系列开始，在弱点旁边有附加伤害数字，根据数字来增加伤害，DP系列之前的卡片依旧以翻倍计算。如果攻击方有双属性，同时又与防御方的双弱点相同，那么每个属性会分别计算一次，这样就有可能得出四倍伤害。

对后场怪兽不计算弱点。

4、计算抵抗力

如果防御方卡片上的抵抗力（Resistance）与攻击方属性相同，则进行抵抗力计算，DP系列之前的抵抗力固定为减少30，DP系列开始出现数字波动。双属性怪兽遇到双抵抗力同样会减少两次。

对后场怪兽不计算抵抗力。

5、计算防御方伤害修正

如果对象身上拥有改变伤害的持续效果，如[钢]属性怪兽携带特殊[钢]能量卡，或如「dDP-071 胡说盆栽」的“假哭”令自身受到伤害减少30，在此步计算。

如果攻击方的技能带有“无视对象身上的效果”的特效，则跳过此步。

应用伤害与效果

计算出最终伤害后，在对方怪兽的身上放置等量的伤害指示物。如果此时怪兽死亡，先不丢弃。之后处理技能的其它效果，如自身是否要丢弃能量卡、是否令对象中特殊状态以及对场上的其它怪兽造成伤害等等。

“放置伤害指示物”是一种特殊的效果，虽然同样是令对方损失HP，但是属于“特效”而非“伤害”，其放置的数值是强制性的，不受任何伤害修正的影响。如「dDP-002 夜之冥」的技能“重怨”，放置5+对方取走的奖品卡数量的伤害指示物到对象身上。假设对方取走2张奖品卡，那无论对象的弱点是不是[超]、有多少减免伤害的效果，都固定放置5+2=7个伤害指示物。



「xLM-005 耿鬼」的特殊能力“影咒”，在自身受对方技能伤害死亡时可在对方一只怪兽上放置3个伤害指示物，这个能力的限定条件是“受到对方的技能伤害死亡”，如果耿鬼是受到“重怨”致死的，或是中毒、受特殊能力致死等，都将不会触发影咒。

而如「dDP-016 椋鹰」的技能“加速飞行”，投币一次，正面则到己方下回合结束为止自身不受技能伤害，“重怨”由于是特效，可以无视掉这个效果。相反的，「xDF-086 霍伦能量WP」与基本[水]能量卡结合的效果“防止对方怪兽对自身的技能效果”，便能将“重怨”完全防住。

如果有要求“自身受xx伤害”，则相当于攻击方与防御方都是自身，再进行一次伤害计算，伤害修正、弱点、抵抗力等都需要加入。

这里有一个以子之矛攻子之盾的问题，「dMT-076 吉利蛋」的技能“蜷缩”能令自身在下回合不受对方的技能伤害与效果影响，这事实上就是给吉利蛋自身下一个短暂的持续效果，所以当与「dMT-033 暴顶龙」的技能“真空头槌”（无视对象弱点、抵抗力与一切效果）相遇时，真空头槌将优先于蜷缩，令蜷缩无效。

技能上的说明文字处理完后，查看防御方怪兽是否有受攻击时发动的特殊能力或特殊体质，如「xUF-105 洛奇亚ｅｘ」的特殊体质“银色之耀”（受到对方的技能伤害时移动攻击方身上的能量卡到对方手牌）等。由于此时怪兽即使死亡，也还暂时留在场上，所以防御方如果有“即使自身死亡”也能发动的特殊能力或特殊体质，如「xLM-005 耿鬼」的特殊能力“影咒”等，也可发动。



丢 弃 怪 兽

当以上所有效果处理完毕之后，再将场上死亡的怪兽丢弃，在这个攻击阶段中死亡的怪兽全部视为同时死亡。使用特殊能力或训练卡也同样，当使用一个特殊能力时，无论有多少只怪兽以什么顺序因此能力死亡，一律视为同时死亡。

对方每死亡一只怪兽，己方抽一张奖品卡，如果对方死亡的是Pokemon-ex，改为抽2张。

主场怪兽死亡时，要从后场移动一只怪兽到主场，当双方的主场怪兽同时死亡时，由防御方先换上怪兽，之后攻击方再换上。

到这里，攻击阶段就算结束了，攻击结束同时也就意味着回合结束。如果有必要，玩家可以不使用技能，在自由行动完毕后直接宣布结束回合。

怪兽检测

当一个玩家的回合结束、到另一个玩家开始之前，是检测双方特殊状态与一些效果的阶段。

不论是哪方玩家的回合结束，全场双方的怪兽都要经过检测。

特殊状态的检测具有一定顺序：

· 中毒

在每个中毒的怪兽身上放置1个伤害指示物。

· 烧伤

玩家为自己的烧伤怪兽投币一次，背面则在烧伤怪兽身上放置2个伤害指示物。

· 睡眠

玩家为自己的睡眠怪兽投币一次，正面则解除睡眠状态。

· 麻痹

当一方玩家的回合结束时，解除该玩家怪兽的麻痹状态。

这是特殊状态检测的固定顺序，除此之外，在这个阶段内，每只怪兽的效果由各自的玩家决定发动顺序。

「xMA-016 水舰队的海魔狮」的技能“水流迷睡”，令对象在对方下回合结束时睡眠；「xRG-017 大食花」的特殊体质“酸性样本”，回合结束时在对方所有主场怪兽上各放置1个伤害指示物。这些效果都是作用在对方的怪兽身上的，所以由对方来决定在什么时候发动。说到底，玩家能决定的只是发动顺序，而不是“是否发动”，所以该睡眠的还是会睡眠，该受伤的还是会受伤。

在检测中如果有怪兽死亡，同样先留在场上，等全部怪兽检测都结束后再丢弃，在这个阶段所有死亡的怪兽都视为同时死亡。

如「xUF-017 火爆兽」的特殊体质“燃烧光环”，如果自身是主场怪兽，回合结束时在双方主场怪兽上各放置1个伤害指示物。在回合结束时如果用“燃烧光环”击倒对方主场怪兽，由于检测阶段已经结束，所以对方换上场的后场怪兽不会再受到“燃烧光环”的作用。反之亦然，当有主场怪兽因中毒等原因死亡，换上火爆兽时，“燃烧光环”也不会发动。



特殊状态



特殊状态是PTCG的一个重要因素，游戏中的特殊状态共分5种，睡眠、麻痹、混乱、中毒与烧伤。其中睡眠、麻痹和混乱是通过旋转卡片来表示(虽然在程序中是直接以文字表示的)，所以这三种状态同一时间只能中一种；中毒与烧伤通过放置中毒与烧伤指示物来表示，可以和其它状态重叠。出现不能重叠的状态时，新的状态会覆盖旧的。同种特殊状态间也不能重叠，如「xHL-003 叉字蝠」的技能“三倍毒”能令对象中毒时损失3DC，如果对处于三倍毒状态的怪兽使用普通的毒攻击，1DC的效果会覆盖掉3DC的。

只有主场怪兽才会处于特殊状态，另外由「xDF-093 沙奈朵ｅｘ（δ）」的特殊能力“封印”与「xDF-099 班吉拉ｅｘ（δ）」的技能“电气标记”产生的封印指示物与雷震指示物不属于特殊状态，所以一切可以恢复特殊状态的效果对它们无效，只能通过进化或升级来强制移除。

睡眠



· 将睡眠状态的怪兽左转90度表示。

· 睡眠状态的怪兽不能使用技能、不能主动撤退。

· 每回合结束时为睡眠状态的怪兽投币一次，正面则解除睡眠状态，背面则睡眠状态持续。

麻痹



· 将麻痹状态的怪兽右转90度表示。

· 麻痹状态的怪兽不能使用技能、不能主动撤退。

· 在自己的回合结束时，解除自己怪兽的麻痹状态。

混乱

· 将混乱状态的怪兽旋转180度表示。

· 混乱状态的怪兽在使用技能时需投币一次，正面则成功使用技能，背面则自身受30伤害。

· 混乱状态的怪兽现在可以正常撤退不需投币。





中毒

· 在中毒状态的怪兽上放置一个中毒指示物表示。

· 每回合结束时在中毒状态的怪兽上放置1个伤害指示物。



烧伤

· 在烧伤状态的怪兽上放置一个烧伤指示物表示。

· 每回合结束时为烧伤状态的怪兽投币一次，背面则在其身上放置2个伤害指示物，正面则不受伤。

胜负判定

PTCG获胜的途径有三种：

1、对方在其回合开始时无卡可抽

2、取完己方所有的奖品卡

3、对方场上没有怪兽

当出现双方玩家同时达到获胜条件的情况时，看双方达到的条件数量，多者获胜；如果数量一样，则出现平局。

简单来说,己方的奖品卡全部取走,或是将将对方场上的怪兽全部消灭就能获胜。但有时也会出现一些复杂的情况,比如「xUF-017 火爆兽」的特殊体质“燃烧光环”将自身与对方的主场怪兽同时击倒，此时我方后场还有怪兽，对方已经没有怪兽了，则我方获得一个获胜条件；再看奖品卡，我方剩下2张奖品卡，对方剩下1张，各自取走1张奖品卡后对方也获得一个获胜条件，就出现1：1的平局。

如果对方死亡的是Pokemon-ex，那么我方要多抽一张奖品卡，最终结果是我方再获得一个获胜条件，2：1获胜。



回合开始时无卡可抽的条件是强制性的，只有在回合开始时无卡可抽才会判负，在回合中间即使是卡组上无卡可抽也只是视为抽卡效果没有实现，不会影响胜负。这一条件不会与其它两个条件同时出现，在出现平局的情况下，即使有一



方卡组数量为0、需要抽取的奖品卡数量大于剩余的奖品卡数量等等情况，都与胜负无关。

遇到平局需要进行Sudden Death决胜，决胜局使用同样的卡组，双方各用一张奖品卡进行比赛。在决胜局中再出现平局的话再次进行决胜，直至分出胜负。

后记：口袋怪兽卡片网络对战程序是继口袋妖怪在线宠物系统后又一由PMGBA管理员Maple开发制作的口袋妖怪网络游戏，该游戏可以实现不同地区玩家的网络卡片对战，在国外，口袋妖怪卡片的风靡程度丝毫不亚于游戏本身，有兴趣的朋友可以登陆：http://www.pmgba.com/dispbbs.asp?boardID=30&ID=314560 下载游戏程序和参与讨论。



口袋千问DP篇 4

文/C.M.housja、天崩地裂、智将

影视篇

—— 问：口袋动画有几个分类呢？

答：一般分为TV版、剧场版、放送局、特别篇、神奇宝贝星期天5种。从2004年开始随剧场版上映的电影短篇取消，改为8月初只在ANA机内放映，之后次年6月发售DVD。

—— 问：口袋动画都分为那几部，分别有多少集呢？

答：石英联盟(1—81集)；城都联盟(82—275集)；芳缘联盟(1—132集)；战斗边疆(133—191集)；新奥地区(1—目前的50几集，还在继续)。



—— 问：口袋动画都出过那些剧场版了？

答：1998年《超梦的逆袭》、1999年《路基亚诞生》、2000年《结晶塔的帝王》、2001年《雪拉比，超越时空的冒险》、2002年《水都守护神》、2003年《七夕的许愿星》、2004年《烈空的访问者》、2005年《梦幻与波导的勇者》、2006年《沧海的王子》，2007年《迪亚路卡VS帕鲁基亚VS达库莱》尚未在国内上市。

—— 问：口袋妖怪第十部剧场版于什么时候在日本公映呢，能简单介绍一下么？

答：2007年的口袋剧场版为《迪亚路卡VS帕路基亚VS达库莱》于7月14日在日本首映。借助口袋10周年这一个令人激动的时刻，以西班牙的安达鲁奇和巴塞罗那为背景，新奥的两大神兽进行了惊天动地的战斗，传说中未知的口袋妖怪达库莱出现，新的预言和神话即将书写……顺便一提的时担任本次剧场版主题曲演唱的是由英国著名女高音歌手莎拉.布莱曼演唱的《Be With You》，口袋十周年的超级大作，让我们拭目以待。

—— 问：什么是周刊放送局，和特别篇如《雷皇传说》是一回事么？

答：放送局全名周刊口袋妖怪放送局，是从2002年10月15日~2004年9月28日的每周二晚7点到7：30(后变更为每周六晚6点)在东京台播放的一档综艺类节目，全91回。其中以播出过去的TV动画和特别篇动画为主，而事实上放送局为国内的朋友了解是在2002年末AG在东京电视台开播以后，在这个节目中开始陆续播放18集的原创动画，side -storys SS主要交待TV动画中除继续旅行的主角小智以外的其它一些角色的生活，并且于2004年开始陆续以出租的形式放送了SS动画的合集DVD，共4张。也就是说我们平常所说的18集的放送局动画只是正式意义上的周刊放送局的一部分而已。至少目前来看，日本方面没有把放送局继续下去的意思，所以就只有这么多了。目前的最后一话为“阿宏与火焰鸟”。

—— 问：那么特别篇都有那些内容呢？

答：《皮卡丘的暑假》、《皮卡丘探险队》、《皮丘和皮卡丘》、《皮卡丘心跳捉迷藏》、《皮卡丘的星空露营》、《跳舞的秘密基地》、《电脑战士3D龙》、《幻影神奇宝贝的主谋者》、《前进队出门去》、《雷皇传说》、《超梦诞生》、《呆河马的一天》、《超梦，我就在这》、《皮卡丘的幽灵嘉年华》等14部。

—— 问：我曾经买过一张《皮卡丘的寒假》的VCD,请问他只有这2话么？

答：在最初的口袋妖怪动画中，每年的圣诞节都会播放名叫《皮卡丘的寒假》的系列短篇，都是小精灵们如果过圣诞节的小故事。1999年《皮卡丘的寒假》包括“小屋中的圣诞节”“与袋龙宝宝游戏”2话；2000年包括“冬日游戏”、“帮助惊角鹿”2话；2001年更名《皮卡丘和皮丘的寒假》包括“圣诞企鹅的困境”、“卡比兽巨人”、“皮丘兄弟”3话。

—— 问：我觉得皮卡丘的声音非常可爱，请问它是由哪个声优配音呢？

答：声优就是具有专业素质和水平的配音演员。让皮卡丘的形象得到完美呈现的人便是大谷育江；为小智配音的人是松元梨香（女的哦~~），为武藏配音的则是声优界的女王林原惠，为小次郎配音的则是大家熟知三木真一郎，为喵喵配音的犬山犬子。我们最早在国内看过的是港版的，主题曲经过重新录制，由陈浩民演唱，小智的配音员是汪世伟（这回是男的了）。另外透露给各位在《超梦的逆袭》中给调皮可爱的梦幻和在《路基亚诞生》中威猛沉稳的路基亚配音的竟然是同一人山寺宏一，大家是不是觉得很不可思议呢！

—— 问：我听到有人叫口袋妖怪，有人叫宠物小精灵,还有人叫神奇宝贝，这是怎么回事呢？

答：其实是同样的动画不同的称呼，原版的叫口袋妖怪，英文叫“Pokemon”，台湾地区翻译成神奇宝贝，而大陆则翻译成宠物小精灵。

—— 问：到目前为止口袋妖怪无论是SD还是CD一共发售了多少张？

答：从最早的98年6月28的第一张单曲CD到现在已经有71张了。SD为普通单曲CD，CD为专辑。

—— 问：口袋妖怪经历了有10年了，小智现在的年龄岂不是应该成人了？他有多大了呢？

答：其实，虽然口袋妖怪的动画经历从1998年首播到现在经历了10之久，但是动画中对小智的设定从最开始就是小学四年级，. 也就是10岁，尽管伴随着很多的经历成长了不少，但是我们会发现小智无论从外型还是到心里上还是一个孩子，所以我们可以认为对于小智的设定依然还是发生在10岁的水平上，一个充满梦想和勇气的年龄。



—— 问：皮卡丘经历了无数的战斗和胜利，那么现在它的等级应该相当高了吧，为何小智还不让他进化成更强的雷丘呢。

答：在口袋妖怪的世界中，等级，属性都是一个参数，这个参与尽管存在，但是体现的并不明显。低等级打败高等级的，属性的优势输给了劣势，从中你会发现，赢得胜利的关键是训练师和口袋妖怪见的默契和斗志，这往往可以激发无限的能力可能，创造奇迹。皮卡丘和小智就是这样一个总在创造奇迹的一对组合。从最初进行枯叶道馆的挑战时，皮卡丘拒绝进化我们可以看出小智对皮卡丘现在的样子非常喜欢，不进化拥有高速度，

依然有自己的优势，也许小智和皮卡丘永远都不希望进化吧，还好这不是靠积累经验值而是用雷之石。

—— 问：小智从最开始收服第一个绿毛虫到现在都有那些PM呢？

答：小智每个阶段都有收服新的口袋妖怪，以下为小智曾经拥有过的口袋妖怪：皮卡丘、巴大蝴、比雕、秒蛙种子、喷火龙、杰尼龟、巨钳蟹、鬼斯通、臭臭泥、肯泰罗、活宝猴、卡比兽、赫拉克洛斯、月桂叶、火球鼠、小锯鳄、大针蜂、猫头夜鹰、乘龙、小小象、由基拉、蜥蜴王、龙虾小兵、煤炭龟、大王燕、鬼面冰、长尾猴、若叶龟、大胖翁。每一个PM都小智的好伙伴。

—— 问：为什么小智到了新奥的确除了皮卡丘，把所有的精灵都存放在大木博士那里呢？

答：每到了一个崭新的环境，都会有不一样的经历。小智希望自己也能有一个新的开始，也能够从零开始做起，在新的地区有新的收获。况且当小智在道馆挑战时需要他们时，一定会传送过来，依然是小智强有力的伙伴。

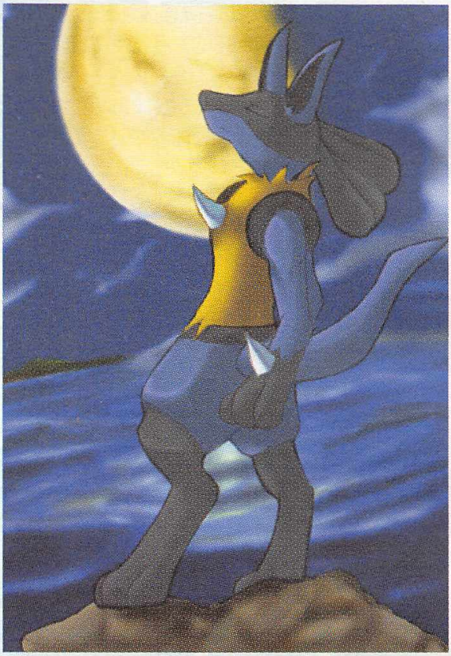
—— 问：新奥之前都有那些道馆和训练家以及徽章呢？

答：关东地区：尼比道馆小刚（灰色徽章）、（橘子徽章）、金黄道馆娜姿（黄金徽章）、彩虹道馆爱莉嘉（彩虹徽章）、浅红道馆阿桔(粉红徽章)、华莲道馆夏伯(深红徽章)、常磐道馆火箭队(绿色徽章)

橘子群岛 ：夏干道馆南十字星的西方之星（樱花徽章）、奈普鲁道馆南十字星的东方之星小丹(白浪徽章）、柚子道馆南十字星的南方之星阿义(轮宝徽章）、榴柑道馆南十字星的北方之星琉丽(琉璃徽章）

成都地区：、桔梗道馆阿速（飞翼徽章）、桧皮道馆阿笔（昆虫徽章）、满金道馆小茜（正式徽章）、圆朱道馆小松（魅影徽章)、湛蓝道馆阿四（打击徽章)、浅葱道馆阿蜜（钢铁徽章)、卡吉道馆柳伯（冰之徽章）、烟墨道馆小椿(升龙徽章)

方圆地区：卡那兹道馆杜鹃（岩石徽章）、武斗道馆藤树（拳击徽章）、紫堇道馆铁玄（电气徽章）、釜炎道馆亚莎（烈焰徽章）、橙华道馆千里（天秤徽章）、茵郁道馆娜琪（白羽徽章）、绿岭道馆枫和南（心灵徽章）、水静道馆亚当（雨滴徽章）



—— 问：我发现动画中的有些人和小智得到的徽章不同，也得到了8个徽章参加了最后的联盟大赛，这是怎么回事？

答：其实在口袋的世界里有许多被承认的道馆，自然也会有不同的徽章，只不过个人旅行的路线和经历不同罢了，另外也有一些没有经过正式认证的道馆，他们没有徽章，但是他们也在努力，完全有资格成为独当一面的道馆训练家，如龙宫道馆。

—— 问：现在新奥的确的女主角是小光，那么以前的小霞和小遥我也很喜欢，他们还会出现么？

答：最初的275和AG加上现在的新奥可以说为口袋动画的3个重要阶段，除了我们的小智是永远的主角以外，女主角和他身边的朋友总是会由不同时期换成新的伙伴。既然到了一个新的的确那么也应该换一种风格，女主角也是亮点之一嘛。小霞和小遥也在别的地方磨砺和成长着，相信见面的那一天一定能有不同的体会，就像波可比的王国那样与小霞重逢。

—— 问：除了自动积累经验升级外，在动画中精灵有哪些进化方式呢？

答：各种进化石头，如火伊布，水精灵，雷精灵，大食花……

通讯进化，如耿鬼，隆隆岩……

携带特定道具进化，如樱花鱼和猎斑鱼需珍珠贝携带深海之鳞和深海之牙通讯交换进化

亲密度进化，如叉子蝠……

学会特定的招式后进化，如双尾猴……

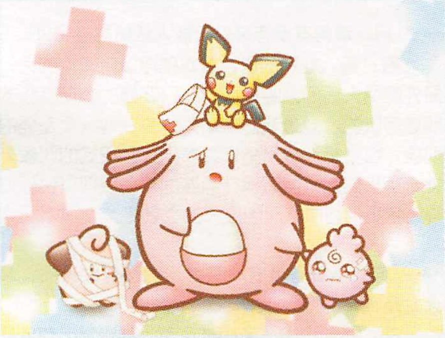
特定时间特定地点特定性别进化，如钢磁鼻，玛纽拉（也要道具），超能斗士(公的神知兽加觉醒石)……

—— 问：不知道口袋妖怪的世界中大家都是努力朝着口袋训练大师的目标前进么，我觉得小刚的饲育家也很好的?

答：人各有志嘛，在口袋妖怪世界中每个人也都有自己的理想，有人想做神奇宝贝大师，像小智一样，也有人想做神奇宝贝饲育家，像小刚，也有想做华丽大赛的冠军，像小遥，也有想做神奇宝贝鉴定家，摄影家，观察家，魔法师等等，做自己喜欢的并乐在其中就好了。

—— 问：在动画里有一种可以了解神奇宝贝的心灵的魔法，都需要什么材料呢?

答：全部的材料是壶壶的秘药+惊角鹿的鹿角粉+大奶罐的牛奶做出来的优酪乳+印有迷唇姐唇印的花瓣+派拉斯特的麻痹粉+喵喵的指甲垢+长尾怪手的泪水+皮卡丘的10万伏特。可惜这种魔法最后还是失败了，不过小智变成了皮卡丘也体验到了不同的乐趣。



—— 问：暴鲤龙实在太残暴了，有什么方法可以抚平他的愤怒么?

答：清清的抚摸暴鲤龙额头上的角就可以了，这个可是水系PM专家的乔伊告诉的哦~

—— 问：在雪拉比超越时空的冒险中，那个少年的真实身份是?

答：其实那是大木博士小时候发生的事情，只有在最后把主题曲听完整才能发现的剧情，助手小健无意中发现了那本画集才知道真相。

—— 问：正辉的登塔出现的神秘PM身影是什么?

答：在我们继续往后面看的时候就辉发现那身影和快龙的曲线是一样的，头上的触角也是特征之一。不过最开始看的时候，的确很期待那是什么PM……

—— 问：游戏中的银色羽毛在动画里存在么?

答：存在，在漩涡列岛的青岩岛欧奇市的港口到赤岩岛之间，有一个由巨翅飞鱼和铁炮鱼守护的拉兹贝利号的沉船中。

—— 问：凤王派遣三圣兽的任务是什么?

答：因为曾经有人利用过凤王的力量，让凤王对人类失去了信任，于是烧毁了原来的铃铃塔，派遣三圣兽来监视人类。

—— 问：凤王我只在第一集看过从天空划过，真的好漂亮，那么他之后有出现么?

答：在第275集的最后指引了小智前往未知的芳缘地区继续自己的冒险旅程，在AG中177话，从金字塔遗迹中也有出现过。剧场版中出现的是梦幻变身后的凤王。

—— 问：我看动画中的乔伊小姐都是一个样子的，都是医生，又都是一样的面孔，没有个性啊!

答：其实在动画有不少个性鲜明的乔伊小姐，比如在橘子群岛皮肤黝黑，精神抖擞体力超强，喜欢夏天的乔伊，她的妹妹在冰之洞窟喜欢冰系PM的乔伊，戴上头带和自己的吉利蛋就进入战斗状态的乔伊，害怕水系PM但依然敬业的乔伊，如果细细的看的话，乔伊小姐的魅力在不同的地点都在发光。

—— 问：动画中的GS球到底是什么呢?

答：至今GS球的去向不得而知，经过那么多专家，连大木博士都不清楚，但是如果我们联想一下游戏和漫画，我们会发现那球正是捕捉雪拉比用的道具。这是一个谜，不过相信终有破解的一天。

—— 问：在橘子群岛小智看到的神秘妖怪X和漩涡到上的路基亚妈妈是同一只么?

答：从剧情和气质上看，在橘子群岛看见的路基亚应该是在剧场版2中的路基亚才是，最后在漩

涡岛遇到的显然是一只有孩子的母亲。

—— 问：为什么只有火箭队的喵喵会说人话呢？

答：最初喵喵喜欢上了一个母的喵喵，母的喵喵说如果他能像人一样走路说话的话，就决定做他的女朋友，于是喵喵刻苦的去学习着，等到回来真的学会了之后，母的喵喵却喜欢上了猫老大，从此喵喵就以猫老大为目标，一定要超过他。喵喵为了爱而放弃了一切，成了PM世界中最为珍贵的一只神奇宝贝。

—— 问：战斗边疆都有那些设施？又分别代表了什么素质呢？

答：战斗边疆由战斗工场——知识，战斗竞技场——毅力，战斗巨蛋——战术，战斗通道——幸运，战斗宫殿——精神，战斗塔——能力和战斗金字塔——勇气，共7大设施组成。

—— 问：小茂曾经最强的对手小茂现在在做什么呢？

答：现在小茂为了继承他的爷爷大木博士，在研究所力潜心努力的进行口袋妖怪的各种研究呢。穿上白大褂戴上眼镜的小茂俨然衣服学者的样子。



—— 问：全员大集合是怎么一回事？是动画中所有的人物都一起出场吗？

答：全员大集合一般是一个小结性的一集，里面其实是把小智一行人的所有PM释放出来一起玩耍和休息，比如在橘子群岛的南方大集合就是这样，大家找到一个小岛进行难得的一个停留和休息。并不是动画中所有的人物都一起登场。

—— 问：水晶大岩蛇的传说到底是指什么？

答：水晶大岩蛇据说是玻璃之神的使者，它也被认为是玻璃的象征。传说如果找到水晶大岩蛇就会制作出栩栩如生的玻璃制品来。

—— 问：在动画里小智有没有和神兽之间的战斗呢？我很想知道小智的实力。

答：在动画中小智的确有和神兽战斗过，这从一个侧面也反应了对手可以驾御神兽的实力，在战斗边疆中喷火龙VS急冻鸟一集堪称经典，小智的喷火龙已经超越了自己的极限，凭借着自己顽强的斗志和毅力战胜了急冻鸟。之后战斗金字塔的主人神代更是淋漓尽致的表现了一种威严和成熟的一面，竟然拥有三圣柱，实力可见超群，小智在和这些人战斗的过程中必将学到很多很多。

—— 问：在游戏中我记得在钢系道馆的那个登塔有一只小精灵生病了，要过海去拿药，那么在动画里有没有交代那是什么精灵呢？

答：是电龙，依靠他尾巴的光亮做登塔的照明。在游戏中也许因为翻译我们还不知道，动画为我们清楚的解答了。

—— 问：弹簧猪头上的圆圆的像珍珠一样的东西是哪里来的？

答：那就是珍珠贝的珍珠哦，弹簧猪和珍珠贝具备这样一种关系。另外有的珍珠贝还会产生出颜色不同的珍贵珍珠哦

—— 问：请问有没有可以听懂人话的神奇宝贝？

答：有，准确的说，乘龙就可以听懂人的话，另外能说人话的喵喵也可以，只要懂的心电感应的都是可以的。但是我们在动画中会发现一个奇怪的现象，那就是训练员指挥说发出什么招式的时候，神奇宝贝们都是能听懂并照做的。所以可以说任何神奇宝贝都可以感应到主人的意念吧。

—— 问：小智有没有一只龙系的神奇宝贝呢，喷火龙是么？

答：在动画中，我们难免有一种错觉，有着像“龙”一样的面孔加上有着一对翅膀，加上本身名字里有一个龙字，所以我们会很惯性的认为喷火龙是龙和火属性的神奇宝贝，但其实喷火龙只有飞行系和火系的属性哦。所以小智到目前为止还没有一只龙系神奇宝贝。

—— 问：小智的父亲是谁呢？为什么到现在都还没有见过呢？

答：一度传言小智的父亲是阪木老大，但是到

现在动画都没有给给予明确的交代或者是什么暗示，我们只知道小智的父亲为了自己的理想，离家出走了，至今都没有回来。不过我们也能从中看出小智的母亲是一个多么坚强的人啊。

—— 问：在水都守护神中的最后，亲吻小智的少女到底是谁？

答：这个说法一度成为最热门话题，我们如果冷静的想一下就会知道那是拉迪亚斯，但是我们也不能否认那幅画也代表了卡侬也是很喜欢小智的。



—— 问：3D龙事件到底是什么？

答：1997年12月16日18点51分34秒，日本许多正收看神奇宝贝动画“电脑战士3D龙”的观众不约而同的昏倒，造成600多名大小观众被送往医院。这件事造成了动画界史无前例的轰动，也让神奇宝贝一度停播。最后在观众强烈的呼吁下，东京电视台在98年的4月16日继续播放神奇宝贝。

—— 问：我在动画中看见一个职业叫猎人,请问他们是干什么的呢？是火箭队的秘密部队么,还是？

答：他们不属于火箭队的分支，是一个独立的组织，在动画出现的不多，在DP的新奥的确又出现过一次，他们以抓稀有珍贵或者是实力强大的神奇宝贝为生，再出高价卖给那些有钱人，具体的动画里还没有细致的交代过，是一个谜……

—— 问：为什么火箭队总是想捉皮卡丘呢，为什么小智他们无论到哪里火箭队都能出现呢？

答：这个……只能说是一种执着了。每次火箭队被踢飞后都能恰好落到小智下一个前进的目的地。不过没有了火箭队不是少了很多乐趣么？就把这种巧合进行到底吧。

—— 问：我总看见小智他们吃饭，参加活动等等,就是没看见他们有缺钱的时候，小智一行人的钱是从哪里来的呢？还有火箭队的也是……

答：在动画里这个问题被忽略了，按常理应该是小智的妈妈给小智定期打钱才是，火箭队同样要从火箭队总部拿钱来开发新的机器。在动画里主角是不可能挨饿的。

—— 问：在动画中除了神兽以外，谁被称为“破坏之神”呢？

答：是快龙。但是快龙的性格原本是很憨厚可爱的，但是一旦激怒了快龙，使出了强大的逆鳞就会自我陷入混乱的状态中，那时的快龙觉得可以称得上是“破坏之神”

—— 问：我在剧场版中路基亚诞生看见过急冻鸟,在动画中的雪山也见过，在战斗边疆的战斗工场也见过，请问他们是同一只急冻鸟么？

答：神兽因为稀有而显得珍贵，但是口袋的世界里不是都只有一只神兽，像水都守护神中最后不是又飞来了3只水都么？路基亚也有自己的小宝宝哦。像超梦这样的因为基因而改造出来的就是唯一的一只。

—— 问：路基亚是海之神，玛那霏是沧海的王子,海皇牙是创造海洋的超古代神奇宝贝，他们之间有什么联系么？

答：其实没有什么必然的联系，他们都是生活在这个世界中的神奇宝贝，在各自尽自己的力量保护着这个大自然，从动画中我们还看见了玛那霏和海皇牙的协作，不是么？



—— 问：现在口袋妖怪已经发展到493只了，那么他会出第五代么？

答：与时俱进是必须的，适应其发展也是一种趋势，新的精灵会随着剧情的发展和时间的推移而产生，只要大家都还喜欢口袋妖怪，任天堂也继续拿他作为镇山之宝，那么口袋妖怪一定会继续扩充自己的家族成员。493也只是一个阶段。这需要一个周期。

—— 问：口袋妖怪在日本的播放时间是什么星期几呢，在国内一般什么时候能看到，口袋剧场版10要什么时候国内才会出现呢？

答：口袋妖怪在日本的播放时间为星期四，一般BT上的资源会紧随日本而同步出现新的种子供大家下载，一些如PPSTREAM ，土豆网也会在线更新播放列表给大家提供最新的资源。相对与TV动画，剧场版因为版权的问题，一般会在公映后的出正式的DVD，但是因为翻译的进度等，到国内起码要等到寒假左右了，请大家耐心等待吧。



火叶篇

—— 问：请问如何去4～7岛呢？

答：首先要通关，之后当图鉴满60只PM（不是DP里已遇见，是已捕捉，而且要60只不同的）后，到1岛PC，激发出灯火山的红宝石剧情，然后在灯火山深处找到红宝石，交给1岛PC的NPC后就会获得到4～7岛的船票。

—— 问：请问火叶中大师球怎么拿？

答：在西鲁夫大楼完成火箭队入侵的任务，董事长会给你。



—— 问：6岛上方的那个洞穴是干什么的？里面只有超音蝠。

答：那个需要用口袋周边产品E-card，刷卡后会出现更多珍稀的PM哦。

Ecard1洞穴有No.179

Ecard2洞穴有No.204

Ecard3洞穴有No.228

Ecard4洞穴有No.216

Ecard5洞穴有No.190

Ecard6洞穴有No.213

Ecard7洞穴有No.234

Ecard8洞穴有No.235

—— 问：火叶中PM可以生蛋吗？如果可以，在那里？

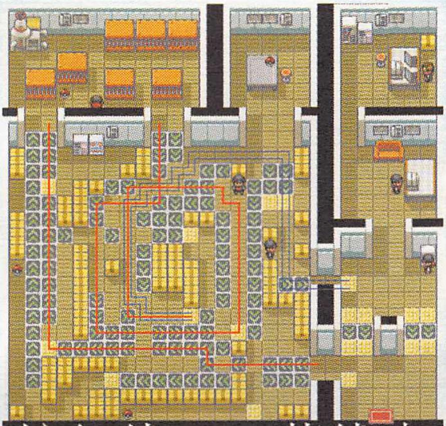
答：火叶中是可以生蛋的，在4岛的饲育屋里。另外在5号路那民房同样是饲养屋，不过那里只能放1只PM，所以只有使饲养的PM升级，并不能生蛋。



—— 问：我在5岛仓库里转晕了，请问有图解吗？

答：请看下图，按红色和蓝色线路取得各个道具。

—— 问：火叶中皮卡丘在哪儿，电珠是不是在野生的皮卡丘身上？



按红线——蓝线走

答：皮卡丘在常磐森林和无人发电厂里都有。但火红叶绿的野生皮卡丘没有电珠，那是绿宝石专有的。

—— 问：火叶中电系道馆怎么过？太难了。

答：这个完全是运气，当发现一个开关后，另一个就在该垃圾桶周围的8个桶里，建议玩家可以用S/L的方法通过，也就是找到第一个开关后先存盘。



—— 问：在7岛南面有许多神庙，里面有一种怪兽,但形状各不一样，请问有多少种形态，是不是都要抓住？

答：是未知图腾，一共有28种形态，A～Z和“？”、“！”。全部捕获没有剧情，就只有一个小小的证明，如果有兴趣的话可以试试哦。

—— 问：能告诉我用来进化3D龙的升级卡片在哪里拿吗？

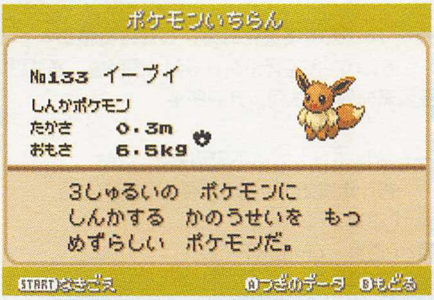
答：在5岛仓库内可以捡到。

—— 问：请问火叶中各种努力值在哪里练？

答：HP：土龙弟弟（NO.206）（3岛洞后面，升级图鉴后洞才会出现）
普攻：派拉丝（NO.046）（在月见山2层里只有派拉丝）
普防：小拳石（NO.114）（所有山洞里都有）
特攻：鬼斯（NO.092）（鬼之塔打）
特防：玛瑙水母（NO.072）（海中几乎到处都有）
速度：波波、地鼠、拉达都行（波波和拉达在草地遇，地鼠在地鼠洞中遇到）

—— 问：火叶中伊布怎么进化为太阳精灵和月精灵？

答：由于火叶中没有时间设定，所以只能传到宝石版里才能进化。



—— 问：通往超能力道馆的城市的过道怎么不让过？我用以前黄版的方法买汽水给警卫喝可还是不行。

答：新版本与老版本不一样，要在玉虫市的公寓一楼的NPC(老奶奶)处得到道具“茶”才能过。



—— 问：请问4岛的那个洞穴是做什么的？

答：你要完成4岛冰洞里与科拿一起打败火箭队的任务，别忘了要攀瀑的哦。



—— 问：请问火焰鸟在哪儿抓？不是应该在斗士之路里吗？

答：在1岛灯火山最深处，不要忘了带会推石、碎岩的PM。



—— 问：大嘴蝠进化时为什么会突然停止？

答：因为图鉴还没有升级到全国图鉴，通关后图鉴满60只PM就可以升级图鉴。

—— 问：5岛上方的不归洞穴怎么走？

答：走法如下：每次都要回到门口才行

第1个道具：右-下

第2个道具：右-上-下-上

第3个道具：右-上-下-下-右

第4个道具：右-上-下-下-左-下-左

第5个道具：右-上-下-下-左-下-右-上



—— 问：火叶中文版中性格怎么看？

答：中文版的翻译真是……请看下表

三星六雷秋的性格：	马虎	马虎
少走性格：	大胆	大胆
病雷性格：	任性	调皮
二的性格：	自大	狂妄
雷的性格：	勇敢	勇敢
五的性格：	慢性	慢性
的性格：	轻浮	无虑
七的性格：	身体	慎重
六少的性格：	坚定	认真
年的性格：	性格强	固执
性格：	听话	温顺
下二的性格：	和气	坦率
山年末雷秋的性格：	加油	实干
地三的性格：	小气	急躁
春的性格：	活泼	开朗

—— 问：请问火叶中竞争背心怎么得到？

答：在第八个道馆打败板木，和他对话后他会消失，然后在他站的那个位置使用探测器得到。



—— 问：火叶中安闲铃怎么得到？

答：幽灵塔剧情完成后在顶楼老人站的位置使用探测器得到。



—— 问：在电系道馆右方打卡比兽的时候不小心把它打败了，之前又没有存档，怎么办？还能再捕获吗？

答：可以，火叶中一共有2只，一只在12号公路，另一只就在草系道馆左边15号公路。另外在两只卡比兽的位置上使用探测器可以得到"剩饭"这个道具。



—— 问：查图鉴时发现在草系道馆所在城市有PM捉，怎么回事呢？

答：那里有一片水池可以捕获PM哦。



—— 问：火叶在那里回忆技能？

答：在二岛无线小游戏的屋子旁的民房里的NPC那里可以回忆忘记了的技能，和宝石版不同，这里的消费是一个大蘑菇或者两个小蘑菇。这两个蘑菇在野生的派拉丝和派拉丝特有几率带有。



—— 问：挑战机器在哪儿得到？

答：在电系道馆(枯叶市)的PC中心里一NPC处。



—— 问：每只未知图腾的出现地点是不是固定的？

答：是的，每个神庙里都有固定形态的未知图腾出现，按照从右往左的顺序：

1：A（99%），?（1%）

2：C（50%），D（30%），H（14%），O（5%），U（1%）

3：E（60%），I（30%），N（8%），S（2%）

4：P（40%），L（20%），J（20%），R(14%)，Q（6%）

5：Y（40%），T（20%），G（25%），F(13%)，K（2%）

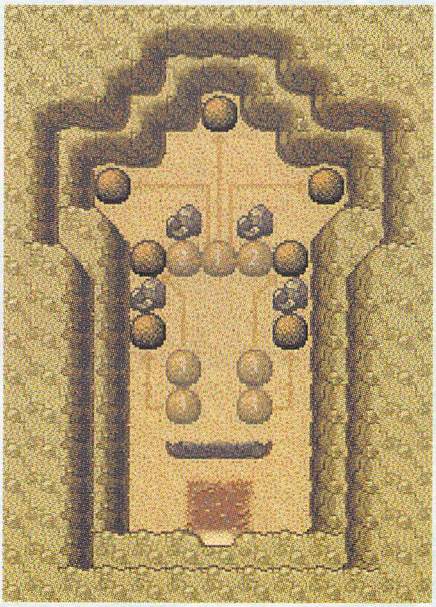
6：V（50%），W（30%），X（10%），M(8%)，B（2%）

7：Z（99%），!（1%）

（6（下）和7（上）是上下分布的，不过6稍微要靠右一点）

—— 问：引发未知图腾出现的，位于7岛峡谷的洞里的石头应该怎样推？

答：请看下图，从下到上推到箭头说指的：



—— 问：火红绿叶里大黄鱼是不是亲密度进化？

答：不是的，火红叶绿里大黄鱼不能进化，只有通信到宝石版里美丽度打到170以上再升一级才会进化。

—— 问：叶绿天洞穴怎么进？

答：门前手动用秘传机01砍树就



可以打开洞门，深处可以找到蓝宝石。

—— 问：请问水君、炎帝、雷王在哪里遇到？

答：这三狗只能遇到其中一只，具体为克制游戏开始选择的初始PM，即游戏开始选择了妙蛙种子则遇到炎帝，戏开始选择了小火龙则遇到水君，戏开始选择了杰尼龟则遇到雷王；通关升级图鉴后在全地图的草丛里随机遇到，像宝石版里水都一样，遇到后马上会逃跑。所以不使用大师球是比较难捉的。

—— 问：宝石版里孵蛋路可以选择117～118号公路之间走动，而火叶应该选择哪里比较好？

答：火红叶绿里可以利用17号公路那条不用按键就会向下滑的桥来帮助孵蛋。

—— 问：使用金钱击后能获得多少钱？

答：获得的钱数＝自己等级×使用次数×2

—— 问：请问游戏里能得到多少块太阳石？

答：火红叶绿里就只有一块，在6岛南方遗迹附近可以捡到唯一一块太阳石。



—— 问：怎么去到8、9岛？

答：现在不能使用正当手法去了，有且只有使用修改方法，可以用修改器改出船票，然后再使船票生效；或者直接使用空间转移金手指：02031cf0：0002（8岛），02031cf0：3a02（9岛）。

—— 问：请问遇到闪光PM的几率是不是1/65536？

答：不是那是感染病毒的几率，遇到闪光PM的几率随机是1/8192。



—— 问：用金手指调出来的野生迪奥西斯捉了之后不听话，已经有8个徽章了，亲密度也满了，还是不听话，怎么办？

答：不是在岛上捉到迪奥西斯是不会听话的，即使有8个徽章也一样，要听话只有使用修改器点“神兽听话”，另外，PM是否听话和亲密度没有任何关系。

—— 问：拾荒特性能拾到什么道具？

答：战斗后有10％的几率得到道具，但火红叶绿和宝石版不同，拾得的道具不一样，而且也不是绿宝石那样和等级有关，以下拾得道具和等级没有关系，任何等级都是这样：

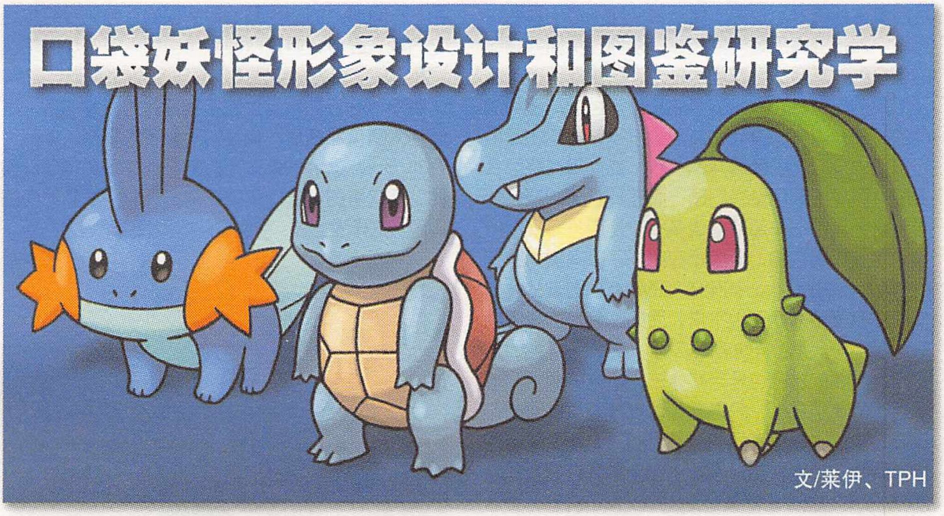
15％几率得到07号桔果（オレンのみ）
10％几率得到01号解麻果（クラボのみ）
10％几率得到02号醒睡果（カゴのみ）
10％几率得到03号解毒果（モモンのみ）
10％几率得到04号烧伤果（チ　ゴのみ）
10％几率得到05号解冻果（ナナシのみ）
10％几率得到08号太阳果（キーのみ）
5％几率得到招数机10觉醒力量（めざめるパワ　）
5％几率得到PP最大（ポイントマックス）
5％几率得到金珠（きんのた）
5％几率得到奇异甜食（ふしぎなアメ）
1％几率得到31号果实（ノワキのみ）
1％几率得到32号果实（シーヤのみ）
1％几率得到33号果实（カイスのみ）
1％几率得到34号果实（ドリのみ）
1％几率得到35号果实（ベリブのみ）

—— 问：在红莲岛里，挑战完道馆后那位带主角去1～3岛的NPC邀请时拒绝了，现在想去，怎么办？

答：这位NPC在岛上PC里等你，就在那些凳子中的NPC就是他了。



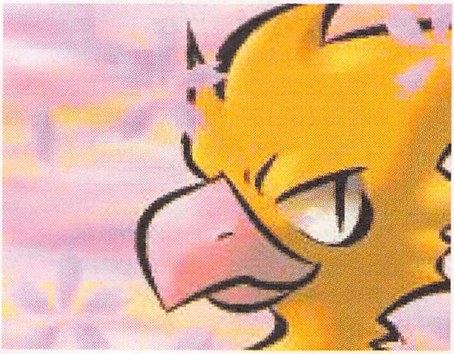
口袋妖怪形象设计和图鉴研究学



文/莱伊、TPH

021~022 烈雀 大嘴雀

这也是一个以鸟类为原型的系列。与波波系列不同的是，这两只PM的形象的差别很明显。一只的特点是体型小，脖子短，喙短，而另一只的特点则是体型大，脖子长，喙长而尖锐。仅从两者极大的身体上的差别就可以看出烈雀与大嘴雀的原型不同，两者之间的进化链也是采用跨物种的进化方式——这点倒是与波波系列差不多。



当然，如果若干PM要组成进化链，那么这几只PM之间必然要有一些相同或类似的特征。确实，烈雀与大嘴雀虽然造型差异很大，但从整体感觉来看，两者的形象却都不如波波系列的饱满，灰褐色调和干枯的羽毛，表明了它们栖息在荒原而特有的外形特征；且从两者凶猛的外表可以看出它们好斗的本性。这些或许就是它们所有的相同点了。

烈雀与波波一样，是小体型鸟类的代表。虽然以“雀”命名，但麻雀显然不是烈雀的原型。麻雀的羽毛平滑，且喙呈尖形；而烈雀不但羽毛干枯，多参差，且喙厚实而尖端向下弯曲，呈鹰钩状，这就说明烈雀的形象借用了鹰的部分身体构造，且选用了最能表现鹰的特征的喙，以此说名烈雀凶猛好斗的习性——这也是跨物种组合的设计。从其颜色可以清楚地了解其身体的结构，总体大致分为头、背、腹、翅膀、尾和足等部分。由于相邻结构的颜色都不同，这使得其身体结构的分解分明，结构清晰。先看头部，其头部由羽毛覆盖，但其羽毛不如波波的平滑，而是呈“爆炸状”，整体感觉参差无序，配合羽毛的颜色，就好像干枯的杂草一般。然而，仔细分析可发现，头部的羽毛可分为两部分：一部分为头顶及脸颊两旁的羽毛，它们延伸的方向



是向着头部的后方；另一部分为头部下方的羽毛，它们向烈雀的胸部延伸生长——遮挡了头部与胸部的连接处，其目的与作用也是为了过渡而用以丰富了形象的层次感。烈雀的身体分为黑色的背部和浅色的腹部，这样的设计有点匪夷所思：背部的黑色与其整体及原型的色调并不一致，或许用棕褐色会更好；腹部的颜色没有问题，而在其腹部的线条却不免莫名其妙——那两条线条一般是用来表现爬行类动物腹部结构的，而今却应用在了以鸟类为原型的PM的形象设计上，如果腹部的线条像波波的一样表现羽毛质感的话倒也不错，而如此平滑的线条确实可以称得上是“不知所云”了。另外，红色的翅膀和其尖端的粉色也是与整体不太协调的颜色。单就翅膀的造型来看，只是简单地安排在身体两侧，这倒是体现了总体系列的风格，但对个体形象结构的协调性及合理性却没有什么益处。我们在设计原创PM形象的时候要尽量避免出现类似的问题，个体形象的协调和合理高于整体风格的限制。烈雀身长0.3m，体重2.0kg。身长指的是正常站立时，头顶到地面的垂直距离。

作为烈雀的进化形态，大嘴雀在原型的选取、造型的设计以及颜色的运用等方面都与烈雀大相径庭。大嘴雀拥有大型的身体、细长的颈和喙以及巨大的翅膀，这些都是与烈雀的形象有着强烈对比的设计。来看细节。首先，大嘴雀头部的结构要比烈雀的清晰多了，直接勾勒了头部的轮廓，而不是像烈雀那样通过对头部羽毛的描绘来阐述其头部的结构。在大嘴雀头顶设计上了类似鸡冠的结构，因其颜色选用了红色，而且有起伏的线条轮廓，因此看上去与鸡冠确有几分相似之处。如果这样理解的话，则大嘴雀的形象也成了跨物种组合的案例了。另外，头顶的结构也可理解为竖起的羽毛，那么这种设计就显得比较平庸了，在许多PM的形象设计中都有运用到，这里就不再赘述了。大嘴雀拥有细长尖利的喙和纤长的颈，这些特点与鹤、鹭等相似，但又不完全像它们那样平滑纤柔，大嘴雀的喙和颈的轮廓的线条勾勒得更能表现其强健有力的特点。大嘴雀的翅膀也不同于烈雀，从原先无法展开的小翅膀进化成如今可以迎风翱翔的巨翼，这又是跨物种进化的另一点说明和体现。另外，大嘴雀背部连同翅膀根部的白色羽毛的设计别出心裁，用参差不齐的线条表现其羽毛的质感（就质感而言，这里的白色羽毛更像是绒羽），这里的羽毛设计使得其形象更加饱满厚实。当然，大嘴雀胸部和腿部的表现羽毛质感的设计都是不错的。在我们设计鸟类PM时，也要注意这一细节的表现。与烈雀莫名其妙的选色相比，大嘴雀的颜色基调要好很多，通体基本就一种棕褐色，只有背上的白色羽毛和头顶的红色头冠结构与之有较大区分，但这两种颜色也加入了些灰色加以调和，使之更好得与整体氛围融合大嘴雀身长1.2m，体重38.0kg。如果这里的身长理解为翼展的话，好像与大嘴雀那纤瘦、勇猛的形象不太相符，毕竟也有38.0kg，这个体重在普通鸟类PM中算重的了。因此就将这里的身长理解为正常站立时头顶到地面的距离，这样看上去，大嘴雀的体型会比前者大一点。



烈雀系列在图鉴中占有与拉达系列相同的地位。可以说，几乎每个系列版本中都有两个类似拉达系列和烈雀系列的PM，如以后的尾立系列和咕咕系列等。这些PM有一些相似的特点，其原型都是普通的常见的小型动物，外表、造型、颜色都不引人注目……但它们在图鉴中通常仅排在主角PM之后，也可见它们对图鉴的重要性。说回到烈雀系列，两个PM个体的形象设计就不用说了，而两者之间的进化链仍然需要强调一下。烈雀系列的跨物种进化相比波波系列更加明显，毕竟外形差别太大了，这确实可以说是“进化”了。我们进行原创设计时，如果能运用跨物种进化的设计方法的话会很出彩，但一定要明确进化链中各PM的相似点或相同点，不然，没有相似点或相同点的PM组成的进化链就会令人感觉莫名其妙，难以接受，设计也就失败了。所以，我们一定要多观察，多思考，多总结，多领悟，才能做好原创设计工作。

023~024 阿柏蛇 阿柏怪

很明显，这两只PM的原型是蛇，它拥有细长的身体而无足，这些都是与蛇相同的外形特点。再看它们饱满的外形，就知道这是十分卡通化的形象。然而，在这两条简单的卡通的蛇的形象中，都包含了很多设计的学问。下面让我们来仔细分析一下。



阿柏蛇的原型可以从阿柏蛇的尾巴看出来：其翘起的尾端有一些垒叠的圆珠似的结构，很明显——这是响尾蛇的招牌特征。因此，阿柏蛇的原型就是响尾蛇。了解了其原型之后，再来看其形象的细节。阿柏蛇的头大致呈圆形，而根据科学研究，毒蛇的头部一般呈三角形，只有无毒的蛇的头部才是圆形的。作为以响尾蛇原型的毒系的PM，阿柏蛇圆形的头确实与现实不符。同时，其口中厚实的舌头也是与现实中蛇类的身体结构特征背道而驰的。还有，蛇作为出色的掠食者，必然需要具备犀利的眼神和敏捷的身手。然而，我们在阿柏蛇的形象上所看到的却是区别于传统眼睛结构的、感觉上没有生机的略显呆滞迷离的眼睛以及比起蛇类稍显臃肿浑圆的身体。可是，这几个使形象脱离实际的设计却较好地表现了形象的卡通特色。阿柏蛇脖颈处环绕有一黄色的花纹，与其背部的那些线条一样，都是用来表现其身体的圆形的立体结构的。阿柏蛇身上的颜色的选取和上色都是符合总体系列风格的，这一点就不再说明了。紫色是毒系的代表颜色，阿柏蛇主要选用的就是紫色，显然，这是体现属性因素的影响的设计。而阿柏蛇身上的另一种颜色——黄色，则被用于形象的很多不同的部位，从而也起到了不同的作用：眼睛的黄色用于区分眼睛与头部，起到凸显眼睛结构的作用；脖颈花纹的黄色用于表现身体圆形的主体结构；腹部的黄色用于阐述腹部结构，与背部加以区分；尾部的黄色用于凸显阿柏蛇的原型特征。所有的颜色运用得恰到好处，没有赘余，是很成功的。阿柏蛇身长2.0m，体重6.9kg。阿柏蛇的身长显然应该是鼻尖到尾端的身体长度。

至于阿柏怪，其原型可以从其展开的腹部的皮肤（由于在形象上看不出任何鳞片的痕迹，因此这里姑且把此蛇的外表面称为皮肤）看出来：其形态与眼镜蛇在威吓敌人时展开的皮肤类似，且均有花纹，只不过一个在前面，一个在背面。眼镜蛇在平时行动时与一般毒蛇无异，而在遇到敌人或猎物时，便会昂起前身，展开腹部的皮肤以此来威吓对手而在展开的皮肤的背面会呈现一个类似眼镜的花纹，眼镜蛇也因此得名。而阿柏蛇在平常行动时，腹部的皮肤也是展开的，而且其皮肤上的图案所在位置不是背面，而是正面。这些同中有异、异中有同的设计也是口袋妖怪形象设计的一大手段和成功之处。刚才说到，眼镜蛇张开皮肤是用来威吓敌人的，为了使阿柏蛇的形象也达到同样的效果，设计者别出心裁地将原本应该在背上的图案转移到了前面，并且选用了类似象征恶魔狰狞面容的图案，巧妙地将与表现原型特征不同的方式表现了蛇的威吓特性。另外，用于威吓的图案的设计也是有讲究的。从它的形象上，我们可以清晰地辨别并领会出图案所要表达的意思，眼睛和嘴的轮廓都很分明。如果把这些



图案看成一个整体，可以看出其轮廓大致与阿柏怪展开的腹部皮肤的轮廓相迎合；如果各图案耽搁分析，则能看到各图案之间的轮廓均成互补关系。这些设计安排使得整个图案在整体角度看来，与其PM形象和谐统一，不会有脱离形象设计或是与形象设计格格不入的感觉；而在图案的各部分的隔离角度看来，由于各部分之间轮廓的互补关系，使得图案的组合显得自然、饱满、充实，不会有凌乱和单薄的感觉。作为阿柏怪特征的用于威吓的花纹是口袋妖怪形象设计中图案设计的成功代表，不但在立意方面符合形象之原型的特点，在结构安排处理方面更是体现了图案与曲线应遵循的艺术之美感。再看阿柏怪形象的其他细节部分，之前的在阿柏蛇形象上舍弃的蛇的本质特征结构，都依稀出现在了阿柏怪的形象上：犀利、冷峻的眼神；细长的、在尖端分叉的蛇信；以及尖锐锋利的牙齿，无不令人感觉

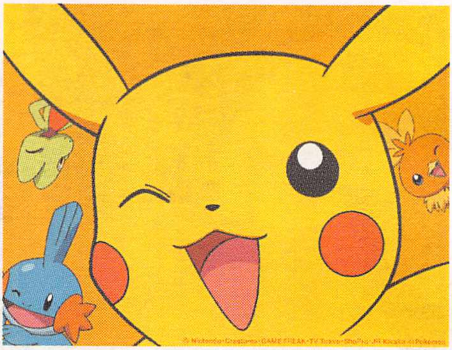
到了作为蛇应有的毛骨悚然的感觉。再看阿柏怪的身体，其上的一个一个的环形线也是对其形象的立体圆形结构的阐述。阿柏怪的颜色也主要使用了代表毒系的特征颜色——紫色，在图案部分也选用了与整体气氛一致的黑色和暗红，并在象征“恶魔”的“瞳孔”的部分选用了与整体反差较强烈的明黄色，起到了突出形象的作用，也达到了引人注目的效果。阿柏怪身长3.5m，体重65.0kg。这个数据与阿柏怪比起来，可以明显感觉到阿柏怪的健壮。

阿柏蛇和阿柏怪在图鉴中的地位也不过属于一般PM，而且在其形象设计上也采用了一般PM通用的设计手法，但却造就了不一般的成功：阿柏蛇的风格偏向卡通，而阿柏怪却更注重写实，作为同一进化链的两只PM，其整体风格却不相同，这是成功的一个方面；另外，惯用的跨物种进化也被运用到了这两只PM的形象上，阿柏蛇到阿柏怪的进化并非只是小蛇到大蛇的外形的成长，而是响尾蛇到眼镜蛇的本质的转变，这是成功的另一方面。以上说到的两个手法在将来的PM形象设计中会经常看到，是值得学习、研究与运用的。



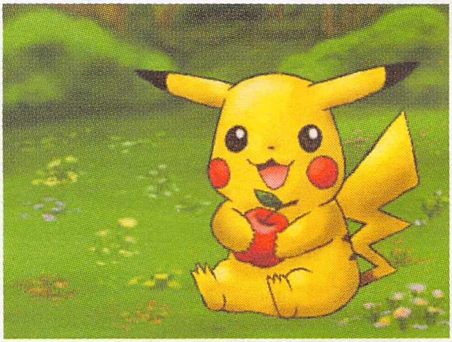
025~026皮卡丘 雷丘

皮卡丘是口袋妖怪中的明星，知名度甚高，这全得益于老任将皮卡丘安排成了口袋妖怪的形象代言人，成了所有口袋妖怪的代表。之所以有这样的安排，当然也不乏偶然因素——据说是为了平衡草、水、火三个主角PM的地位而挑选了这只小巧可爱且游戏初期即可得到的普通PM作为小智的同伴。虽说皮卡丘的当选有点侥幸，不过也自然有它的独到之



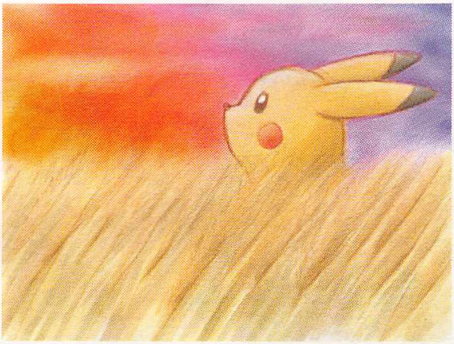
处，才能使得其变得名正言顺。以下就详细地分析一下皮卡丘形象的成功之处。

对于皮卡丘原型的说法，大致有三种：老鼠、兔子和龙猫。其中，“电气老鼠”的名号最为人所熟知。不过，就外形看来，这样说却是缺乏依据的，皮卡丘的外形与老鼠之间的差距还是相当大的——除了较小的体型之外，就鲜有与老鼠相同的特征了，“老鼠”也只是对这种微型的兽类的统称而已，有一定的象征意味。说是兔子，可能是由于它的长耳朵的关系——另外，三瓣嘴也是两者之间的相似点之一。至于龙猫一说，总体上的外形轮廓比较接近，尤其在直立状态时的形态更是所差无几，轮廓圆曲、四肢短小等特点都是两者的相同之处。说是龙“猫”，其实也可以算作鼠类的一种，憨态可掬，一般被当作宠物饲养，体型和兔子差不多大（可以想像皮卡丘与它们的体型大小相当）。不过，不管皮卡丘到底是哪个物种，它成功的根本原因并不在于它的血统，毕竟PM不存在于动物世界，所以也不是要求所有PM都要找出明确的生物原型与之对应——因此，把皮卡丘看成是多种动物原型的组合也是成立的。回到先前讨论的问题，要选一个能够代表所有PM的PM，它的形象必须具备哪些方面的条件？首先，PM的形象要获得成功，就要能让人记忆深刻，这就要求该



PM的造型简明，除去过多的琐碎细节，颜色能引人注目等等；其次，该PM的形象要具有一定的人性化、人格化的特质。作为与主角一起旅行的PM，为了充分地体现友情这一概念，该PM在体形、表情、举止等方面都要向人类的特点靠拢，不失平易近人的亲近感，使玩家和观众感觉自己的同伴是有喜怒哀乐的可爱活泼的朋友，而不只是一个用来战斗的PM，这说明这个能够代表《口袋妖怪》形象的、能够提箱伟大的友情主题的PM必须充分地、清晰地体现出人性化、人格化的特点。然而PM不会说话，与人交流完全只能依靠表情和动作，这就要求该PM的面部表情能够丰富地呈现，肢体动作能够明显地展示，这些要求需要在该PM的形象上得到体现，于是，该PM的形象就需要具备以下的一些特点：头、躯干、四肢等身体结构划分明显；能够直立行走；五官端正清晰；不宜怪异等等。这些必要的特点有利于达到上文所预想的结果。当然，既然这个PM是选作主角的同伴的，其形象必然要符合一个10岁左右的少年的身份和审美，因此，该PM的形象又需要趋向可爱、卡通化。在最初系列的151只PM中，符合这多方面条件的PM屈指可数，而皮卡丘无疑是其中最适合的形象。就皮卡丘的体形而言，头和躯干的比例很协调，也是比较符合一般卡通形象的身材的。皮卡丘能当选为全体口袋妖怪（第一系列的151只）的代表，在某一程度上足以说明它的形象设计的成功。然而，以皮卡丘来代表口袋妖怪的形象也使得一些不懂PM的人误以为口袋妖怪就是一些可爱的、卡通的奇怪生物，从而得出“幼稚”的谬论。如是看来，这样的选择也是有弊端的。但是瑕不掩瑜，可以说，这样的选择已经算是最佳方案了，关于这方面的问题，以后将继续讨论。下面详细分析一下皮卡丘的具体形象的细节。

说到了皮卡丘的外形，就不得不说它那折线般的尾巴。这条尾巴给玩家的印象一定很深，折线代表的是传统意识中雷电的形状，这是体现属性因素



影响的设计。然而，这又不是单一的弯折，顺着尾巴的弯折，尾巴从根部到尖端逐渐变宽，较大的尾端与杰尼龟的尾巴一样，起到了平衡形象的作用，使得整体感觉比较协调——这是绘画方面的问题了，主要还是要看设计者的审美水平了……皮卡丘全身呈明黄色，很显眼，符合大面积简明上色的风格；



同时，明黄色也与传统意识中雷电的代表颜色一致，又体现了属性因素对形象设计的影响的特点。除了主要的黄色，皮卡丘的形象上还采用了棕黄色、红色、黑色等辅助颜色：黑色用于耳朵的尖端，起到了阐述耳朵结构和表现体积的作用；红色用于脸颊的电气囊——这是个别出心裁的设计——将卡通中用于表现小孩子可爱特点的红脸颊这一经典形象与PM相融合，进一步强调了皮卡丘可爱的形象特点；而棕黄色则被用于背部的条纹和尾巴的根部——都是从正面看不到的颜色，但这并不就否定了它们的存在性，“虎皮老鼠”皮卡丘也确实名噪一时。除了这些“各司其职”的颜色之外，就没有其他多余的颜色了，这也体现了形象简明的特点。一般来说，像皮卡丘这样的显眼而又简明的形象，是很容易让人记忆的，这也是为什么皮卡丘作为口袋妖怪的代表能深入人心并引领口袋妖怪走向成功的一大原因。皮卡丘身长0.4m，体重4.0kg。皮卡丘的身长指的是正常站立时，头顶到地面的垂直高度。

作为皮卡丘的进化形态，雷丘的名气显然不及皮卡丘。但是，就形象设计而言，两者的差别并不大。在体型方面，雷丘稍显臃肿，但这并不重要。在细节方面，雷丘的耳朵的造型已经没有了兔子耳朵的特征，形状比较怪异，而且，耳朵和头的连接方式也是简单的拼凑粘贴，丝毫看不出两者之间的过渡与联系。雷丘的形象保留了皮卡丘经典的“脸颊”设计，只是雷丘的脸颊不是红色，而是黄色的——这个选色并不要紧，两种颜色色调一致，与整体都可融合而不冲突，因此都可用于雷丘的形象设计，这里就不具体讨论了。配合着雷丘那臃肿的身材，

雷丘的后肢进化得强壮起来了，通过它的形象可以清晰地看到其腿部结构，这样的腿部和身体比较协调，同样是臃肿肥胖的身体，胖丁和雷丘给玩家的感觉绝对是不同的，正是由于腿部的结构的差异才造成了这样的结果。皮卡丘形象的另一经典设计——虎皮条纹也被雷丘的形象继承了下来，而且没有什么变化，就不再赘述了。接下来要说的是雷丘的尾巴，如果说皮卡丘的尾巴有象征意味，那么雷丘的尾巴则更有写意情调。与皮卡丘的尾巴一样，雷丘的尾巴也是根部细，尾端膨大，以平衡形象，尾端的造型尤其值得研究。其实，其尾端的造型的原型很明显，就是传统意识观念中代表雷电的标志，这再一次强调了属性因素影响形象设计的作用。细长的尾巴划出一道优美的弧线，与肥硕的身体相映成



趣，诙谐而又有美感，这在以后的PM形象设计中也有用到，可以注意观察一下。来看雷丘所采用的颜色：黄色、白色、橙色和棕色。乍看之下，与皮卡丘大同小异，都采用了黄色系的颜色来反映属性因素的影响结果，都是很成功的。然而，进一步说，通过这样的上色，更使得雷丘形象的层次丰富了起来：耳朵背面的棕色和内部的黄色形成反差，清晰地说明了耳朵的结构；四肢尖端的棕色用于调和不太稳重的橙色；腹部的白色是区别于皮卡丘形象的，这使雷丘的形象多样化、复杂化……雷丘身高0.8m，体重30.0kg。身高为正常站立时头顶到地面的垂直距离。

虽然皮卡丘是口袋妖怪的形象代表，不过在图鉴里，它地位也只是最普通的PM之一。不过，再普通的PM的形象上都有值得研究和学习的地方。皮卡丘和雷丘的形象的最大特点和优点就是通过简单朴素的设计来表现形象与雷电的完美融合，是属性因素影响形象设计的成功典范，也是我们值得学习和研究的形象设计。

027~028 穿山鼠 穿山王



单单从中文译名上就能知道，穿山系列的原型应该就是穿山甲了。确实，粗看穿山鼠的形象，与穿山甲真的好似如出一辙，而穿山王的形象则比较复杂。两者作为同一进化链的PM，在形象上的联系还是比较紧密的，而差异更是显而易见。下面详细分析一下两者的细节形象。

穿山甲是生活在山地、洞穴中的小动物，由于生存环境，使得穿山甲拥有精湛的挖洞能力。因为原型是平常很难见到的、外形比较有特点的穿山甲，使得穿山鼠的形象一开始就特别引人注目，这是原型的选取所达到的效果——我们在设计原创PM时，要发挥想像力，尽可能地采用新物种作为原型来进行原创，这样能使PM造型更加丰富多样和多变，也有利于发现新的创作创意，并且可以大大地扩展PM形象



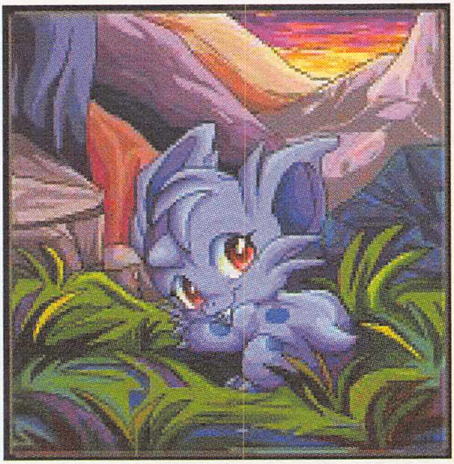
设计的范围，增加和提高原创PM的数量及质量。言归正传，既然穿山鼠的原型是穿山甲，那么两者一定有相似之处，简要地看一下：首先，它们的身体形态结构相似，其次，两者的身体都有鳞片覆盖……但是就现实中的穿山甲的体形来说，小小的头、强健的四肢、流线型的身形，很难与可爱的口袋妖怪的形象联系起来，这时就需要对形象进化卡通化的



再造设计。设计者对穿山甲的身体结构做了些调整，将其体形改造成与皮卡丘类似的经典卡通化可爱向直立型动物类体形，使其成为能较容易被大众接受的口袋妖怪形象。这些调整无非就是卡通化、人性化的再造设计，这里不具体说明了。来看具体的形象。穿山鼠形象中最引人注目的就是它的鳞片，覆盖了头顶、背部和尾巴，占用的面积很大，是其形象的主要设计方面。之所以说是鳞片，是因为有那些类似刻画砖墙形状的线的关系，虽然只是象征性的线条，但的确能表现出鳞片应有的形态和质感，给人以盔甲般的感觉。由于有了坚硬的鳞片，穿山鼠学会了变圆，以鳞片来保护柔软的腹部不受伤害，这一点是与穿山甲的习性相同的。穿山鼠的其他细节设计，如眼睛和嘴等等，都是赋予卡通化的设计：大大的眼睛，全部用黑色填充，点上高光，能使眼睛有饱满充实之感，也是比较讨巧的可爱向设计，很多玩家应该都比较喜爱这样的眼睛吧；嘴的结构则不明显，或者说根本没有在形象上有过阐述，而是将嘴与颌的结构混合起来，单单用一条曲线来勾勒，这样也会有饱满和可爱的感觉——在设计形象时，对嘴的结构的含糊勾勒也是经常采用的手法，笔者在设计原创PM时就是如此，也许有点个人感情因素，不过这样的手法就算最终没有在形象上体现出来，可是在打草稿的时候却也是很实用的技巧，我们在以后的研究中也会看到很多类似的例子。穿山鼠的选色和上色依然遵循整体系列的简单朴素的风格：大面积的颜色只有背部的沙黄色和腹部的淡黄色，这样的颜色说明了穿山鼠的生活环境，也反映了属性因素对形象的影响；两种颜色的上色范围又间接地阐述了形象的背腹结构，一目了然，没有多余的杂色，设计思路清晰，可以算得上是简单朴素风格的代表形象之一。穿山鼠身高0.6m，体重12.0kg。它的身高是正常站立时，头顶到地面的垂直距离。

之前说到，穿山王的形象比较复杂，是由于其原型的多样性和不确定性所造成的。在穿山王的形象上确实可以看出穿山甲的影子，然而两者的差别也不可忽视。那么说，穿山王还有另外一个原型？是的，从其背部的针状结构就可以大概知道，另外一个原型就是刺猬了。于是，穿山王也成了跨物种组合的形象了。既然说刺猬是穿山王的原型，那么刺猬和穿山王，或者刺猬和穿山甲之间又有什么相同点呢？正如刚才所说，穿山甲在遇到危险时，全身会缩成圆形，以坚硬的鳞片抵御敌人的攻击，而这又是与刺猬的习性不约而同。利用某些相同的重要特点，选取原型的部分标志性的有关结构，重新组合改造成PM形象，这就是跨物种组合设计。由于选取的结构都是能表现物种特征的重点标志性的结构，所以，比起单一原型的PM形象来说，跨物种组合的PM形象的主题和立意更加突出，特点更加鲜明，这些也是跨物种组合设计的PM形象的最大优势。穿山王的形象保留了从穿山鼠那里改变后的穿山甲的身形，并组合上了刺猬的标志性结构——背部的针刺，符合跨物种组合设计的要求，从整体上肯定了穿山王形象的成功。那么再来分析细节方面。在眼睛





和嘴的结构上,依然采用了穿山鼠式的表现手法。穿山王的四肢和爪子都比穿山鼠强壮和尖利了许多,这是细节上体现出来的"进化"。而背部结构的"进化"则是显而易见的,由原来具有穿山甲特征的盔甲般的鳞片"进化"成了有刺猬特色的丰满的针刺。然而,众所周知,刺猬的针刺以尖锐著称,正是依靠尖利的针刺,才能起到抵御敌人攻击的作用,但穿山王的针刺却被设计者进行了如此大胆地夸张,是有什么目的呢?是的,这又是出于对形象饱满度的考虑而作的设计。第一,如果以真实的针刺赋予穿山王的形象,在绘画处理上就比较麻烦,而经过夸张的处理,便能使绘画操作简单化;第二,饱满的针刺不但使得针刺本身得到充实,更对穿山王的整体形象起到了充实和平衡的作用;第三,夸张设计使得针刺在形象上所占体积增大,将形象的重心从穿山王的主体转移到了背部的针刺上来,突出了形象的主要特征,很好地把握了主次关系,这样就使得形象有了侧重点,也就明确了主题,就不会给人以东拼西凑的感觉,在绘画中,这一点就不可忽视,在将来的原创形象设计中更是非常重要。不论是穿山王的主体还是针刺,既然都是形象中的组成部分,就要共同为整体形象服务,各方面的设计都要把整体的利益放在第一位。而就整体而言,最需要的就是协调统一,这就要求各组成部分能相互融合,各形象细节能彼此扩散,于是,在穿山王的形象中,针刺和主体的连结与过渡就显得尤为必要。而在穿山王的形象中,两者连结与过渡处就是后脑。由于穿山王的耳朵的造型与针刺十分相似,于是将它们作为过渡的材料来利用,而又以不同的颜色来说明两者之间不同的结构关系,起到了连结过渡以及阐述结构的作用,不但使形象得到了和谐统一,也明确了结构。这种以造型轮廓相似而作过渡,又以颜色的不同加以区分的设计使得各组成部分达到了相互扩散融合的效果,是极为成功的设计。穿山王的颜色的选取也比较科学,主要的颜色都属于同一色系,且与沙和土的颜色类似,体现了属性因素影响形象设计的效果。背部针刺的棕色,主体的黄色,以及腹部的白色将整体划分出分明的三层结构,朴素简明,清新大方,很好地阐述了形象,而且这三种颜色由深及浅依次排列,进一步使整体感觉协调,顺理成章。穿山王身高1.0m,体重29.5kg。身高指的是正常站立时,头顶到地面的垂直距离。

穿山系列在图鉴中的地位与皮卡丘系列相当,在形象设计的想法上,两者也有很多共同点。然而在表现形象特征时所采用的方法却有些差别,皮卡丘系列主要利用属性因素的优势与形象进行配合,穿山系列则因侧重结构和形体的美感而在塑形勾勒的整体感方面独树一帜……许多PM形象都有共通的设计特点和手法,而每个PM形象又不乏自身独有的特色,这促使我们更将不懈地进行PM的形象设计以及图鉴的研究工作,并最后指导原创设计。

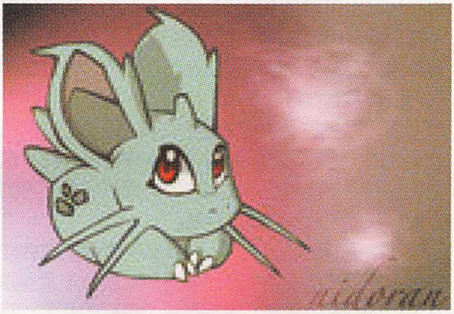
029~031 尼多兰 尼多利娜 尼多后

从尼多兰的外形上看,该系列PM的原型应该是兔子或老鼠。然而再看尼多后的外形,则不免对自己的判断产生怀疑——尼多后更像是一只恐龙的样子。这个暂且不谈,先从单个个体形象上来分析一下这个奇怪的系列。

首先是比较简单的尼多兰。关于尼多兰的原型,玩家们大多倾向于兔子,虽然大大的耳朵、突出的门牙等是兔子和老鼠共同的特征,但它那浑圆的身体和短小的尾巴则与兔子更加相似。但是,它又与兔子有着不可忽略的差异,兔子全身被皮毛所覆盖,毛茸茸的,而尼多兰的头上、背上甚至耳朵上都长着棘状的"毒刺";兔子无论品种,其毛色均是通



体一致的，而尼多兰却披着一身象征着“剧毒”的带有紫色斑点的淡蓝色“外衣”。可以看出，两者的区别之处都是由于尼多兰的属性因素所致。从尼多兰这个例子可以得出结论：属性因素不仅对形象设计有着不可忽视的影响作用，有时也会直接改变甚至颠覆形象的原型，使得形象更加趋于独立和创新——属性因素是形象设计研究中永远值得重点讨论和分



析研究的课题之一。来看尼多兰的形象细节。尼多兰体形小，而轮廓又比较简单，细节方面并不是很突出，那对突出的门牙以及两对胡须倒是卡通兔子的招牌形象，另外只有诸如毒刺、斑点等体现属性因素影响的设计值得关注和学习，其他就不评述了。尼多兰形象的颜色也是符合整体系列风格的，通体使用大面积的淡蓝色，简明大方，在耳朵内侧和斑点上使用深蓝色，前者的用途是区分耳朵内外侧结构，同时以较深的颜色说明了明暗关系，后者则是用于对属性因素影响形象设计的阐述，两者虽然笔墨不多，斑点的深蓝色更是零零星星，但却都是有重要作用的颜色，不可或缺。对于红绿系列的PM形象风格在颜色运用上的体现，主要以准确直接的选色和简单大方的上色来表现。笔者个人认为，这样的风格是比较适合口袋妖怪形象设计的，不但使形象鲜明，另人容易记忆——PM形象成功的先决条件，也能通过明确的颜色很好地体现大量的文化信息，更能通过杜绝多余的不必要的颜色来突出主题，不会让人感觉冗杂而显得“神散”。虽然以现在这个角度来看，将来的宝石系列和DP系列的风格多少会让人觉得花哨和散乱，但毕竟也有其长处，这在以后的章节中再重点分析。回到尼多兰的形象，尼多兰身高0.4m，体重7.0kg。这里的身高可以理解为身长。

比起尼多兰，尼多利娜的原型则更加难以琢磨。除了还保留了大大的耳朵以外，其他的造型就鲜有兔子的特征了。从尼多利娜的身体构造来看，倒是有点向爬行动物发展的趋势，四肢由之前的短小柔弱变成了长有爪子之后的强健有力，前肢的双段结构设计也表现出了一定的质感，强调了前肢的有力。同时，它又长出了具有爬行动物特征的尾巴。另外，尼多利娜还进化出了牙齿，这更表明了它向攻击性发展的表象。从种种外形特征来看，尼多利娜无疑是作为尼多兰与尼多后之间的过渡环节而存在的，因此，其形象的自身特点并不明显，而是较多地选取了尼多兰和尼多后的特点，再将它们糅合在了一起，所以尼多利娜的形象没有什么亮点，这在一定程度上说是一种遗憾——在设计PM形象时，PM个体形象是高于其所在的进化链甚至整个PM系列的，其个体形象质量是首先应该得到保证的，至于整体的风格和感觉，则应该在保证个体PM形象的前提下，再适当地做些修改。而尼多利娜的形象却为了进化链中的统一，而缺乏自己的特点，颠倒了设计顺序，模糊了设计的主次关系，是不可取的，我们在设计原创PM形象时要吸取这个教训。再从细节上看看尼多兰在进化后有哪些变化。除了上面说过的牙齿和四肢的变化外，其体形进一步增长，背上的毒刺也开始林立起来了，这些细节上的变化正是顺理成章的进化历程，与大多数PM一样，属于循序逐步进化类型，也就是说在进化过程中没有原型、形象侧重点、颜色以及风格等的较大变化。但这也是过渡性质的PM形象的最大劣势，这个在上文也提到过了。尼多利娜的颜色与尼多兰大同小异，仍然是全身的淡蓝色和毒斑、耳朵内侧的深蓝色，这些都不用再说明了。倒是腹部的白色再一次丰富了尼多利娜的结构层次感，但与其他颜色之间没有线条的分割，与淡蓝色更是得到了较好的融合，过渡自然——颜色的搭配、分割和融合也是形象设计的重要课题之一。尼多利娜身高0.8m，体重20.0kg。这里的身高也比较倾向于身长。

到了最终形态尼多后，曾经的原型——兔子的特征就仅仅只能在其依旧硕大的耳朵上体现出来了，在其形象上表现出来的更多的则是恐龙的影子，把那耳朵去了，剩下的形象与卡通恐龙的体形基本无异了。首先，尼多后的颚得到了强大的进化，显得有力许多，在设计时，也有意地将下颚绘上白色，与周围的蓝色产生对比，达到强调和衬托下颚形象的效果，这一设计说明了尼多后已经是以攻击暴力为主题的PM形象了；其次，尼多后在进化后，前肢被解放出来，模仿了人类的进化历程，象征了尼多后进化后能力的飞跃发展，并且其在四肢的结构上进一步向多层次化、复杂化方向迈进，这同样也暗示着能力的发展；另外，粗壮的尾巴也象征着恐龙那巨大的力量……可以说，尼多后已经完全由可爱型尼多兰形象蜕变成暴力的攻击性PM形象了。这样的进化过程就不再是循序逐步的进化了，在游戏设定上，必须对尼多利娜使用月亮石才可使之进化成

尼多后，从游戏的角度解释了两者差异过大的原因，这是题外话了，而在形象设计上来解释的话，或许就只能称其为“跃迁进化”了——之前所研究的绿毛虫和独角虫系列的进化也是属于这个范畴，只不过虫子系列的进化有原型作为依托和参考，这就是尼多利娜的进化与它们之间最大的不同点。细节分析一下。之前说到尼多后的上肢的问题，在其形象上可以看到，其上肢分为三个部分。本来依据现实的生物体征，应该是连为一体的上肢却被分成了三份，这是出于什么想法呢？这其实是分离整合的方法，先将上肢的结构分解，各自设计，随后再按照顺序组合起来。我们可以看到，尼多后的上肢所分成的三个部分分别代表着肩、上臂和前臂，而它们之间的界限则正是各处的关节所在的位置。从隔离的角度来看，肩部结构起到了身体和上臂之间的过渡作用；上臂结构较短小，主要作用是承上启下，同时又衬托了前臂的粗壮；前臂是前肢形象中的主要部分，是直接体现主题的部分，通过上臂结构的衬托，更好地表现了尼多后暴力的特点。再从整体的角度来看，三部分形态各异，有圆有方，有长有短，有粗有细，使得上肢结构的造型纷繁复杂，有极好的审美效果。下肢虽然也分出了几个结构，但由于自身条件的约束，很难有发挥的空间，以致于下肢并没有显得很成功，就不再说明了。再看尼多后的身体设计，其胸部的设计别出心裁，也是模仿



人类的设计，用于说明尼多后的性别——在最初的151只PM的介绍中，尼多系列是唯一一个因性别不同而外形不同的物种。正是由于这样的特殊性，设计者便将这样赋予人格化的设计加入到尼多后的形象中，这样的设计，在PM形象设计领域里也是首屈一指的。另外，尼多后保留了白色腹部的设计，而与尼多利娜不同，因为尼多后的主体颜色较深，就无法与白色达成统一，于是尼多后的腹部的白色就只是用来说明结构而已。在进化过程中，尼多后仍然保留了一部分进化前的特征，但因为与主题关系不大，这里就不多讲了。来看尼多后的颜色设计，相比其初期的两个形态，尼多后的主体颜色更加深，耳朵内侧也使用了不同的颜色——棕色，另外还是下颚、胸部和腹部的白色，这些颜色仍然恪守了简单朴素大方清晰的原则，且在阐述结构、分离层次等方面都起到很好的作用。然而，在属性因素的影响方面，尼多后显然没有任何体现，这是它较前两者相比的劣势。尼多后身高1.3m，体重60.0kg。这里的身高就不能再理解成身长了，而依旧是正常站立时，头顶到地面的垂直距离。

在这里顺便说明一下，为什么笔者每次都会对图鉴上的身高这一定义作出解释。这就要涉及到原创设计的问题上来了，身高是一个模糊的概念，在一定程度上，其数据的大小并不能很准确地表明其PM的体形大小，为了使读者能在头脑里形成某个PM体形大小的大致概念，就需要在某PM的三维坐标中给出一个数值（这里给出的就是所谓的“身高”这一数值），然后根据读者对PM形象的了解和认知，自己想像出那只PM的体形大小，从而便对PM大小有了直观的认识。随便举个例子：身高1.7m的哥达鸭，以及身高1.5m的暴蝾螈，在图鉴上的数据看来，哥达鸭显然比较“大”，再对两者的“身高”作出解释，哥达鸭的身高指的是正常站立时，头顶到地面的垂直距离，暴蝾螈的身高同样也是如此，而通过对其形象的了解和认知，则能正确地分析出两者的体形的差距，暴蝾螈的体形要比哥达鸭大出许多。如果单纯地引用图鉴的数据，则会经常对PM体形大小作出错误的判断，这是对PM形象设计研究很不利的。

说回到尼多兰系列，在图鉴中，它们的地位一般，也没有对图鉴起到什么作用。还是说回尼多兰系列的进化，通过月亮石的作用，使得尼多利娜在形象上得到了充分的进化，以致尼多后的形象与前者脱节，这种情形在形象设计中是要避免发生的。然而，这又是设计者的一个有趣的设定，由于原型的缘故，再加上古代的神话故事，顺理成章地将尼多兰系列与月亮也就扯上了关系，这是从侧面体现的文化信息的设计手法。在以后的研究中，我们还会看到很多依靠文化因素影响设计的例子，这与属性因素一样，也是口袋妖怪形象设计和图鉴研究学中重要的研究课题。正是由于加入了大量的文化因素，才使得口袋妖怪的形象设计更加丰富多样，题材更加广泛，寓意更加深远，也更加具有研究的价值。

032~034 尼多朗 尼多力诺 尼多王



这是尼多系列的另一个分支，因此，在原型、造型、设计思路和手法等方面都与尼多兰系列大同小异，大部分设计上的思路手法以及细节都已经在之前的尼多兰系列的研究中阐述过了。然而，它们之间的差异又不容忽视，正是因为种种差异，才使得在图鉴上将两个系列分离开来，成为绝无仅有的因性别的不同而形态不同的系列。笼统地瞥一眼尼多朗系列，就可以发现与尼多兰系列的许多不同之处。首先，第一眼的印象就是颜色的不同，尼多兰系列以蓝色为主体颜色，而尼多郎系列则使用了紫色——这是毒系的代表颜色，尼多朗系列使用这个颜色显然是体现了属性因素影响的结果，这与尼多兰系列相比是较大的优势；其次，尼多朗系列的各形象细节的造型和轮廓多采用尖形，棱角分明。耳朵是尖的，毒刺也是长而尖利的。这些形状是能够表现攻击性的形状，并说明了尼多朗系列的攻击向习性，给人以暴力的感觉；再来，就是细节上的局部差异了，下面主要来简单地分析一下这一方面。

尼多朗作为该系列的初始形态PM，在体形、造型等方面都体现了稚嫩的一面，这些都与尼多兰相似，基本以圆的线条和架构来刻画——这是描绘初始PM最常用的手法，从绘画的角度来看，这也是合理而正确的描绘手法——在表现幼小和稚嫩的特点时，通常用饱满而圆滑的线条勾勒，而在表现成熟和苍老时，则多用苍劲而带有棱角的线段来塑造，这是平常的绘画习惯了。在尼多朗的外形上同时又有很多尖利的毒刺的设计，这些毒刺比尼多兰的更长而尖锐，而且在头顶上也分明出现了毒角的形象；另外，尼多朗的耳朵的设计也与尼多兰有很大区别，不但显得细长，棱角分明，其与头部组成的整体也构成了一个倒三角形，这是很具有美感的形状，以上是尼多朗与尼多兰形象上的部分不同之处，而这些不同点正是表现了尼多朗特有的攻击向设计——尼多兰的形象多用圆的线条以及圆的结构来表现，给人以厚实的感觉，而尼多朗的形象则多为棱角和尖的结构，给人以难以接近的感觉，体现了它的攻击性，这个区别或许是种族值因素影响的结果——以种族值的数据来判断和决定PM的形象设计的总体倾向和趋势。由于战术研究是口袋妖怪的研究重点，形象设计研究也不免为其服务，在设计PM形象的时候也要多少考虑到一些诸如种族值、招数以及特性等方面的影响因素。尼多朗的上色与尼多兰一致，整体的统一颜色与象征毒斑的小面积点缀色，而其选色却要比尼多兰好一些，主体的淡紫色和毒斑的深紫色体现属性因素的影响，加上耳朵内侧的绿色，进一步表现了剧毒的概念，因此，它在颜色上要比尼多兰系列高出一个层次，使得属性因素体现得更加全面和彻底。尼多朗身高0.5m，体重9.0kg。尼多朗的身高与尼多兰的定义一样，均为身长的概念。



与尼多利娜一样，由尼多朗进化成的尼多力诺在原型上的体现也不是很明显了，而且也开始渐渐向爬行动物的特征发展：尼多力诺的脸变得更尖了，使得“倒三角形”的结构更为明显；尼多力诺的身形变得更加壮实了，与其四肢组成的整体线条流畅，四肢的多重结构也表现了其肌体的质感；尼多力诺形象中，毒刺所占的份额也越发的大了，毒刺的结构也由原来的单个变成了几个毒刺组成一个小组的样式，这使得毒刺的结构显得更加牢固，并与主体的形象达到平衡，头顶上的毒角也越发引人注目……这些设计进一步发扬了尼多朗形象设计的精髓，尖中有圆，圆中带尖，这样的设计手法更容易创造出和谐、平衡、统一的形象，也许没有其他形象那么有鲜明的特色，但这样的形象更符合通常的审美观念，更容易被人们所接受。从上述研究中可以看出，尼多力诺的形象无论是否成功，在人们看来，第一印象都要比尼多利娜的形象“好看”，这正是由于符合了大众的审美观而达到的效果，而尼多力诺由于自身出众的外形，也不再只是一个过渡环节的PM

形象，这也是优于尼多利娜形象的一个方面。尼多力诺的颜色也继承了尼多朗，耳朵内侧的绿色、通体的淡紫色和毒斑的深紫色，这就不必再多阐述了。尼多力诺身高0.9m，体重19.5kg。这里的身高同样也是身长的意思。

至于最终形态尼多王，整体形态也从爬行状态转变成站立状态了，这是模仿人类的进化。与尼多后的形象不同的是，尼多王在结构上要远比尼多后复杂，四肢和身体均有许多大大小小的结构组合来表现其肌体的质感，上肢的结构与尼多后一致，而在前臂结构的背部又设计上了一个白色的刀片状的结构，这可以说只是一个辅助结构，甚至是赘余结构，但在一定程度上，这也是能表现尼多王攻击性的一个设计。至于下肢的多重结构，膝盖的结构依稀可见，这说明，尼多王下肢的结构要比尼多后更清晰，并更能体现出其结构性质和形体质感。身体的结构也很好地表现了肌肉的线条感，层次分明。以上的这些设计使得尼多王的形象层次丰富了起来，也是非常必要的设计，通常，体形较大的PM形象要通过多种结构的分割和组合来达到某种设计效果，而对于小体形的PM形象则不推荐其结构过于复杂，这就牵涉到前文所说的体形大小的问题了，正确把握体形和结构的关系是形象设计的重要课题之一。再来看毒刺的设计，在尼多力诺的形象中已经得到很大发展的毒刺，在尼多王的形象中更是占有举足轻重的地位。我们从其形象上可以看到，尼多王的背部已经完全被毒刺所占有，没有背部轮廓的任何阐述，而是通过毒刺的排布和走势来反映背部结构，毒刺与头顶的毒角似连似离，遥相呼应，也是一种过渡的表现方式。再来尼多王的尾巴，其形象上多用环行线，这是辅助的设计，以达到表现体积感的效果。尼多王的尾巴也明显比尼多后的更加粗壮，显得更有力量。以上的这些设计大多都体现了种族



值因素对形象设计的影响作用，说明了战术方面在形象设计上的重要地位。尼多王的颜色采用了淡紫色、绿色和白色，淡紫色和白色是遵循大面积上色原则，淡紫色和绿色又是体现属性因素影响的颜色，



这样的复杂的结构和简单的颜色调和组成的形象也具有一定的艺术性，这与之前说到的圆形与尖形的互相融合是一样的道理，有如写文章时的对详略的分配及两者之间的互相搭配，只有详略得当的文章才有平衡的美感，形象设计同样也是如此，对绘画及艺术的理解也是非常重要的。尼多王身高1.4m，体重62.0kg。尼多王的身高与尼多后一样，为正常站立时头顶到地面的垂直距离。

尼多朗系列在图鉴上的地位与尼多兰系列相同，在图鉴的设计上也采用了对立法，之前的绿毛虫系列和独角虫系列是物种对立，而这次的两个系列则是性别对立，这个对立法在将来的图鉴设计中经常运用到，是很成功的设计手法。将理应是同一种物种的PM形象做出不同甚至相对的设计，来达到对比或对立的效果，这是这种设计手法的最大的特点和优点。

035~036 皮皮 皮可西

这同样也是一个富于人性化及人格化的PM形象之一，这样的PM在红绿系列中并不多见，皮皮作为其中的一员，在一定程度上证明了其形象设计的优越性。想想看，除了皮卡丘，在口袋妖怪周边产品或漫画动画中，有哪个PM作为主角出现并能得到巨大成功的？这也只有《皮皮传》的主角皮皮能做到了。作者之所以选用皮皮作为主角，正是因为看到了皮皮在形象设计上所取得的成功及其巨大的开发潜力。关于PM形象人性化、人格化的问题，在前文已经详细分析过了，这里就不多说了。还是来看皮皮系列的具体细节设计问题。

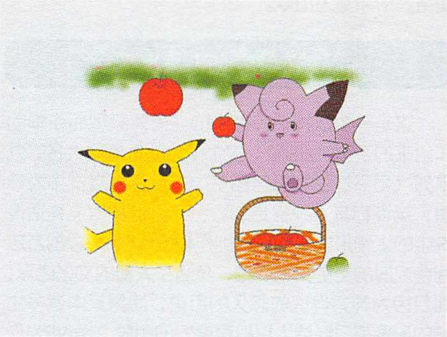
皮皮是所有PM形象中第一个头部与身体浑为一

体的形象，这从某种意义上对口袋妖怪形象设计而言是一个很大的创新。之所以称它为“头部与身体浑为一体”，是因为在皮皮的形象上看不到任何可以作为头部与身体之间的界限，脸颊的弧线与身体的线条正好顺势连接了起来，致使其整体形象看起来就像是一张胖乎乎的脸。在这张“脸”的脸颊两旁，生有一对上肢，而在“脸”的腮部下方则生有一对下肢，其下肢的轮廓也顺应“脸颊”的轮廓线条走势，使得整体得到了一定的和谐统一。接着，来讨论各部分细节的问题。首先，是皮皮的两个硕大的耳朵，其实，耳朵本身体积并不大，但其却在皮皮的形象上占有着极其巨大的份额——耳朵是其重点刻画和突出的部分。耳朵的形状采用了较为常见的三角锥形来设计，这样的形状之所以常用，是



因为它不仅能很好地表现耳朵的构造，而且也能体现强烈的立体感，并且，在设计这个耳朵时，使用了较深的颜色来表现耳朵内侧的结构，这是通过颜色阐述结构的手法。另外，在耳朵的尖端，颜色也深于其他部分——这种在耳朵尖端使用深色点缀的手法多用与尖形的耳朵形象上，如前文说到的皮卡丘形象一样，在以后的研究中，我们还会看到更多包含类似设计手法的形象范例。在皮皮的额头处有一个类似卷发的突起，说它类似卷发，是因为我们可以在突起的形象上依稀看出涡轮式的线条，这在杰尼龟的形象设计时也运用过。此突起结构的根部与主体的轮廓连接自然，而其整体结构则悬于前额上方，这样的安排使得形象的层次感得到了加强。来看皮皮的面部设计。之前说过，人性化、人格化的PM形象需要其面部表情能够表现丰富，这就要求其面部的设计尽量清晰大方，皮皮的面部设计正是这样，简单、到位，脸颊还有小小的腮红——这是极少使用的设计，也是表现稚嫩可爱的特点时才会用到的设计，之前我们看到的使用过这个设计的也只有皮卡丘的形象而已。至于皮皮形象的背面的设计，则体现了其原型的特点。说到皮皮的原型，从其背部的设计以及其名字看来，应该是童话故事、神话传说中的精灵、妖精的形象，但这么说不免有些笼统，然而，在现实世界中确实找不到能作为皮皮形象的原型的生物，于是只好先如上面所说的那样理解。回到皮皮背面的设计问题上来。其背部有类似“翼”的结构，是模仿“精灵”或“妖精”而做的设计，这也正是上面说到的体现原型特点的设计所在。除此以外，其背面还存在“尾巴”的结构设计，这尾巴呈圆盘形，从其上的线条可以看出这是通过涡轮式盘卷而成的形状，之所以用这样的形状，也是出于平衡形象的目的。皮皮身上的颜色同样比较简单，通体的粉红色，耳朵尖端的棕色，以及小面积的红色和白色，各颜色各司其职，恰到好处，没有赘余，这是该系列PM形象的总体优势，应该得到发扬。皮皮身高0.6m，体重7.5kg。这里的身高指的是正常站立时，头顶到地面的垂直距离。

皮皮进化成皮可西后，体形变大变高了不少，通过对其身高的理解，不再会以为它是头与身体浑为一体的形象了，但两者的连接方式依然沿用在设计皮皮形象时采用的弧线顺势连接的方法，仍然达到了和谐统一的设计效果。再看耳朵的变化，由原来经典的三角锥形改换成了长三角形，可以看到，这样的形状就明显没有原来的显得立体感强烈，这是比较可惜的，不过在耳朵尖端的部位仍然按照习惯的设计原则，安排了较深的颜色作为其耳朵结构的辅助说明，稍稍体现了一些结构的立体性。皮可西的面部与皮皮大致相同，唯一的不同也只是舍去了腮红的设计，这也表明了皮皮的进化和成长。皮可西的四肢变得粗壮了起来，相对地，其结构也变得细致和复杂了起来，指和趾的结构已经可以清晰



的分辨出来了，这也是出于平衡的考虑，一般大体形对应结构的复杂，而小体形对应结构的简单，这也能在之前的绿毛虫形象中得到教训。至于皮可西背面的设计，则与皮皮如出一辙，当然，随着其进化而造成的变化也使得在设计皮可西背部“翼”的

结构时要考虑到成长的因素，于是，皮可西的“翼”就比皮皮的更为显眼，不仅在体积上得到了扩大，而且在造型上也由原来的二叶式圆角型结构变为了如今的三叶式尖角型结构，且原先的结构造型短小而宽，而皮可西的“翼”结构则是根部较窄，尖端发散的造型，这是很体现气质的设计，表明了皮皮系列由可爱型形象向帅气型形象的转变。皮可西的尾巴与皮皮一样，也是为了平衡形象而做的设计。皮可西的颜色仍然遵循整体系列的简单大方的风格，通体呈粉红色，仅耳朵尖端部分的黑色和趾的白色加以点缀，朴素而鲜明。皮可西身高1.3m，体重40.0kg。身高也是指正常站立时，头顶到地面的垂直距离。

皮皮系列在形象设计领域占有了多个“第一”：第一个没有明确原型的PM形象；图鉴中出现的第一个普通系的PM形象；第一个身体结构不完整的PM形象……这些“第一”原本都是对PM形象设计而言的最大的劣势：没有明确的原型使得该PM形象缺乏认识基础、理论基础和实践经验基础，不易设计，更不易被人们所接受；普通系作为在PM游戏中最没有特点，或者说最难体现其特点的属性，本身就很难在其PM形象设计上表现属性因素对其的影响，而没有特点则更是绘画作品的重大弊病；结构不完整在结构设计等方面是不容许出现的错误，这样的设计在阐述形象，或者表现主题时都可能无法达到较好的效果……而在皮皮系列的形象中，我们看到的是纯粹以想像而创造出来的没有任何特色的结构不完整的，但却人性化、人格化十足的可爱而帅气的充满美感和神秘气质的符合口袋妖怪形象设计规律的PM形象，皮皮系列通过自身出色的原创性将以上的那些劣势转化为了反衬其形象设计成功的因素，使得其形象更为出众。

037~038 六尾 九尾

这是一个以神话传说中的怪兽为原型而引申创作出来的系列PM形象。这个怪兽就是鼎鼎大名的九尾狐（虽然在口袋妖怪图鉴中并没有将其安排为神兽，或许称其为神兽更加适合）。这种依靠神话传说中的生物形象为原型，创作和设计PM形象的方法包含浓厚的历史文化底蕴，蕴涵了大量的文化信息，而且因为神话传说的悠久的历史，使得其中诸多生物的形象都已经给人以根深蒂固的印象，通过PM形象设计将那些形象进行再造，不仅令人们眼前一亮，也能使人们感到似曾相识，会对其形象更有感情，也就更容易被人接受和记忆——这正是口袋妖怪形象所要达到的目的。而这种设计手法就目前这个具体形象——九尾而言，也是有利无害，具有悠久历史的在人们印象中已经不可磨灭的神兽形象作为原型，使九尾形象的重要地位一下子上升到一个其他PM形象无可比及的高度，从形象设计研究学的角度来说，也是文化因素影响形象设计的体现，只有拥有如此深厚的文化背景才能设计出这样的形象。文



化因素也是影响形象设计的重要方面。下面就各细部方面对九尾系列做一下简单的分析。

从刚才的总体介绍就可以看出，与其他PM系列不同，这个系列是以九尾为创作重心和出发点的，至于其初始形态六尾，则具有附带品的意味，但仔细分析后可以发现，其形象中还是有很多值得我们研究、学习以及借鉴的地方的。六尾，是以狐狸为原型设计的，这个不是普通的狐狸，刚才也说过了，是对神兽九尾狐的另一种再造设计。由于要作为九尾的初始形态，并能表现出进化前后的不同点，改变尾巴的数目是最直接的方法了，这样有几个好处：进化的改变显而易见；设计思路清晰，设计手法简单明了，符合总体规律；将设计的重心转移到能体现原型特征的和形象特色的尾巴上来，起到了强调特征的作用……可以看出，这样的设计的目的就是要花最少的笔墨来达到最佳的设计效果，这也是红绿版最主要的设计宗旨和设计手法。来看六尾的细节方面。六尾的体形与其原型非常相似，简直可以说是卡通化狐狸形象的典范了。六尾的耳朵的造型采用的是上面提到过的三角锥形的设计，我们确实可以从中体会到立体的感觉。其额头上的毛发是与其进化形态九尾对应的，其造型为顶上的三簇卷毛以及覆盖前额的刘海状毛发，显得相当可爱。六尾的眼睛以圆为造型，以红为颜色，表现了可爱及神秘的特点。再往下看，六尾的颚的结构没有直接勾勒出嘴的轮廓，而是单单把颚整体地描画出来——这在前文中也有提到过——这同样也是体现可爱气质的设计，其效果是显而易见的。六尾的身形与狐狸无异，这里就不多讲了。再来就是形象中的设计

重点——尾巴了。六尾之所以叫微六尾，是因为其形象中有六条尾巴，而之所以就六条尾巴，是因为要在形象上做出与九尾相异而又相关的进化进程中的某些似连似离的设计，之前也分析过，在尾巴的数目上做文章是最佳方案。这六条尾巴按顺序，以平行的方式排列，有如一把扇子一般。而但看其中一条尾巴的形象，则可以发现，又是根部窄，尖端宽大的设计模式——同样也是出于平衡形象的考虑而做的设计，这在之前的PM形象中也多次被用到，可见其作用的巨大及良好的可操作性，在今后的原创设计中可多尝试使用。六尾的颜色采用了浅褐色和红褐色，这同样也是体现属性因素影响的选色设计，在上色方面，红褐色主要用于额头卷毛和尾巴的部分，是重点刻画的颜色，而浅褐色则被用在头部和身体上，也是符合大面积上色原则的设计。另



外就是四肢尖端的红褐色的设计了，这在一定程度上起到了强调结构的作用，但未免使得形象的一致性受到些许破坏，导致形象整体感稍许变得有些零散。这种有利有弊的设计就要看具体设计对形象的作用的优先顺序以及设计者个人的审美标准了，这里就不再分析了。六尾身高0.6m，体重9.9kg。身高是指除尾部以外的身长的大小。

九尾作为该系列的核心，其形象具有一定的独立性，先前的六尾形象的设计思路中不免会有一些向九尾形象牵强附会，生搬硬套的想法。而九尾由于有了这样一个得天独厚的优势，不必在意其他PM形象的影响，发挥空间自然就会较其他PM形象相比要大得多。九尾是图鉴中出现的第一个以神话传说中的生物为原型创作的PM形象，得到的关注也比其他PM大得多。再加上其俊美帅气的外形，更是有大批的玩家把它看作自己最喜爱的PM之一，群众基础自然也就比其他PM坚实得多……种种因素将九尾的形象一步步引向成功。来看九尾的具体形象细节。九尾的体形与狐狸也无多大异处，纤细的身形，修长的四肢等，都是狐狸外形的招牌特征。九尾的耳朵的造型依然采用三角锥形的设计，但与六尾不同的是，其结构朝向不再向下，而是向前，整个耳朵也竖了起来这是出于符合外形整体感觉的需要而做出的改动。再看九尾头顶上形似头发的鬃毛，顺着前额向后延伸，整体外形类似火焰般洒脱飘逸，只是在勾勒时刻意地将其形状抽象化来与火焰的形状加以区别，但这仍然表现出了将火焰与毛发通过相似点而做出的完美的联系，并且也体现了属性因素的影响。九尾的眼睛的形状选用了三角形，且其红色也越发鲜艳了，这也体现了九尾的某些性格特征和反应了整体上的某些形象特征。六尾进化为九尾后，脖子处的设计也开始丰富了起来，九尾的脖颈处设计有厚厚的体毛覆盖，这个设计有几个优点：将九尾外表形象的质感表现了出来；很好地完成了头部与身体这两个结构之间的过渡与连接（相比之下，六尾在这方面就做得不够好，致使其脖颈部位感觉脱节，不够连贯）；充实了主体的饱满度，使主体不致于被华丽的尾巴颠覆了形象上的主体地位，也增强了“神兽”应有的威严感……至于其身体的形象，与原型几乎无异，也不重点讨论了。接下来，是最重要的部分了，九尾的尾巴是其形象的中心所在，也是该系列的核心设计，可以说，整个九尾系列的形象全都是围绕着这九条尾巴而展开的。在这九条尾巴上，我们可以了解九尾狐的神话传说的文化是怎样的；在这九条尾巴上，我们可以看到九尾系列是怎样取材并进行再造设计的；在这九条尾巴上，我们可以研究六尾是怎样产生的；在这九条尾



巴上，我们可以体会九尾的形象所要背负的神兽形象应有的某些外表造型及外形所体现出来的性格方面的特征；在这九条尾巴上，我们更可以感受到口袋妖怪形象设计所包含的因素之多，涉及的领域之广，涵盖的内容之阔已远远超出一个游戏设计的小分支的概念所能解释的范围了……具体看来，这九条尾巴的造型并不出众，没有任何华丽的修饰甚至点缀，有的只是简单的九条厚实而有蓬松感的普通的尾巴而已，有的只是柔和的线条和柔软而飘逸的姿态而已，而正是这些简单的绘画方面的美感使得九尾的形象清新大方，不落俗套，或许这样的设计才更适合以神兽为原型的九尾，才更能体现出其神的气质。来看九尾形象的颜色。相比六尾的有点零散的上色，九尾显得要整体许多，通体就只有一种颜色——浅黄色，有些时候也作白色。通体一色使得九尾更显圣洁，血红色的眼睛也被重点





衬托了出来，突出的红色的眼睛也强调了九尾的神秘感，总之，九尾的颜色主要是为了体现其“神”的气质而设计的，主题鲜明，各部分各方面为其服务，烘托主题，没有任何赘余的设计思路，正是由于思想上的绝对统一才得到了九尾形象的空前完美。九尾身高1.1m，体重19.9kg。九尾的身高也指的是除去尾部以外的身长的大小。

九尾系列作为图鉴中第一个以神话传说为依据设计的PM形象，在图鉴中自然具有里程碑式的地位，并且这种取材设计手法用的并不是很多（我们以后也会看到一些类似的PM形象范例），值得我们在日后的原创设计中大力发扬。六尾和九尾作为同一进化链的PM，在进化进程中引发的变化除了其形象各细节上的渐变，更主要的还是其气质和性格特点上的转变，由原先的可爱型发展成后来的帅气型，这是比较常见的转变了。六尾所具有的可爱的气质在九尾的形象上没有任何体现，九尾的形象体现出来的更多了几分圣洁、帅气和神秘，也是为了体现“神”的气质而在努力在形象设计上体现其性格特征，这是需要一定的对绘画的理解和一定的绘画水平才能完成的设计。

039~040 胖丁 胖可丁

胖丁系列与皮皮系列异曲同工，总体设计思路和手法都差不多。以下就简略地分析了。

胖丁也是由妖精的形象为参考设计出来的，与皮皮的设计思路是一样的，在细节方面的设计也大同小异：胖丁同样也是头部与身体浑为一体的形象；同样也是三角锥形的耳朵的结构设计；在额头上同样也有卷毛似的突起结构……因此，我们可以将皮皮系列和胖丁系列看作是图鉴中互相对立和对应的两个系列，这样一来，使原本孤立的PM形象的延展性得到了发展，丰富了PM形象的内涵，强化了PM形象的深度，也肯定了PM形象的成功，这正是图鉴设计中采用对立法而达到的效果。其实，在当年初始系列的151只PM中，有三只PM曾被选作口袋妖怪的代表而入选任天堂明星队伍，名噪一时。而这三只PM就是皮卡丘、皮皮和胖丁，它们依靠出色的人性化人格化魅力，使得口袋妖怪的形象迅速地被人们所接受，对口袋妖怪的发展立下了不可磨灭的功绩。正是由于形象上的特点才使得胖丁得以成功，从而又促使了口袋妖怪的成功，这便是PM形象设计的重要作用。那三只PM形象过于经典，于是便在后面的版本中给它们各自安排了一个初始形态，将可爱的形象进一步发扬光大，又说明了三者的互相对应的关系，从而进一步加深了PM形象的内涵和深度。这种互惠互利，良性循环的发展确实值得我们好好研究。来看胖丁形象的细节方面。胖丁的头部与身体浑为一体，整体结构几乎呈圆形，这是十分夸张的

设计。胖丁的四肢与皮皮的相比，更显抽象，轮廓也相当简单，所占体积也很小，显然是作为辅助结构而存在的，主要还是为了突出圆形的主体而作的衬托设计。耳朵的三角锥形在一定程度上作了些许削弱，立体感不是很强。额头的卷毛结构不再像皮皮的那样呈圆形了，而是更富有曲线感，从而不致于与主体的形状冲突。在关于形象平衡性的问题上，由于主体的圆形的缘故，其他任何平衡性的设计都已经没有必要了，于是，胖丁的形象就显得相当简单明了这是胖丁形象的优势之一。从上面的分析不难看出，胖丁形象的最大特点就是圆形的主体，几乎所有设计都围绕这一主体而进行，为了迎合这个特点也不惜牺牲一些细节方面的设计和结构，但为了整体上的感觉得到优化，牺牲小部分利益也是必要的。我们在进行原创设计时也要做到大胆地舍弃，明确主要目的，以达到主体和谐为目标和理念进行统筹的设计。胖丁眼睛的构造与绿毛虫的类似，而胖丁的眼睛则更显得晶莹剔透，这是因为其采用了深蓝色和淡蓝色的渐变色来填充，并点上高光，在颜色上体现了晶莹的特点，并遵循了表现明暗关系的绘画规律，同时，这样的眼睛也与其可爱的外形呼应，是很成功的设计。胖丁通体呈粉红色，符合大面积上色原则，另外，耳朵内侧的黑色表现了明暗关系，眼睛的蓝色表现了其晶莹剔透的特点，都是不可省略或改换的颜色。胖丁身高0.5m，体重5.5kg。身高指的是正常站立时头顶到地面的垂直距离。

胖丁进化成胖可丁后，体形上变化不大，只是身形稍显长了一些，而为了要表现其身体的结构，便在其腹部设计上了白色来表示，这样一来，就能在颜色上做到对头部与身体的区分了。但是，在结构上可以看到，胖可丁的嘴赫然出现在理应是腹部的部位上，这就又说明了在结构上头部与身体的融合，这种似连似离的手法之前也提到过，这里不做过多的解释了。来看胖可丁的耳朵的结构。与皮皮系列一样，胖丁在进化后，三角锥形的耳朵也变成了长形，舍弃了一定的立体感，而用于阐述进化前后的变化。额头的卷毛设计仍然得以保留，形状有了一些改变，没有了与主体连接的设计，而是简单地将卷毛结构安放在头顶上，少了一些必要的过渡与连接设计，虽然符合简单朴素的风格，但不免丧失了美感，对个体形象而言是个遗憾。胖可丁眼睛的设计与胖丁一致，没有什么改变或创新。胖可丁的颜色比胖丁稍微复杂了一点，主体的粉红色和腹部的白色是大面积上色原则的体现，耳朵内侧的黑色和眼睛的蓝色依旧。而在耳朵尖端采用了白色加以点缀。我们知道，对于尖形的耳朵结构，以至其他的诸如四肢的尖端（如六尾），在其尖端一般会选用较主体相比的深色来点缀，用于表现一定的体积感和说明结构之用。而像胖可丁这样的设计不免使形象缺乏了一些稳重感，显得轻浮和单薄，我们在选色时尽量要避免这种情况发生。胖可丁身高1.0m，体重12.0kg。身高指的是正常站立时，头顶到地面的垂直距离。







胖丁系列在图鉴中占有与皮皮系列相同的地位，在将来的金银版的研究中，还可以发现，其与皮卡丘系列也是有一定的对应关系的。皮卡丘系列、皮皮系列、胖丁系列都是属于可爱型PM形象的，它们造型简单，但蕴涵的设计知识却很丰富，值得我们细细研究。这三个系列在口袋妖怪界也是有极其重要地位的，其中包含的独特的设计思路和手法都是非常有学习价值的，以至于这类PM形象甚至可以自成一派，而在日后的研究中，我们还可以看到，有越来越多的PM形象朝着它们的方向发展，而且也不乏因此而加入到它们的可爱型的队伍中去的PM形象。其中最成功的就是马利露系列和波克比系列——这些在将来都要重点分析和研究。

(未完待续)



E：风你听说了吗，最近有读者大人投诉我们虐待PM耶。
风：E你听说了吗，最近有读者大人投诉我们EG过火耶。
E：不是读者大人要求我们EG的么？
风：不是PM虐待我们的么？
路人甲：喂，你们就不能从自己身上找原因么？
E：风，那么本期我们暂停连载一期吧。
风：正好我也想好好花点时间找找出路呢。
路人乙：你们对得起喜欢你们文章的读者么？
E：俗话说的好，欲速则不达！
风：俗话说的好，等的时间越久，见面就越开心！
导演：说了半天你们只是想拖稿吧，还不把稿子给我交上来！



NO201未知图腾

风：好，现在正式开始，那么第1位请上来被我们搜刮，不对，是被我们鉴定吧。

（2分钟后……）

风：E，第1位不是缺席吧，放着这么好的位置不用的PM真是傻的可以啊。

E：开场前不就在了么？

风：哪里？

E（指着会场的横幅）：那里吧。

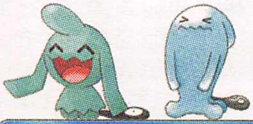
风：切，就是俗话说的文字兽啊，不知道我最讨厌英语啊！谁把它放在第1个出场的。

（文字迅速开始了排列完成了以下字样：YOU！）

风：呃，算了，既然你们都来了，作为第1个上场的给你们介绍个好工作算了，你们因为像英文字母，所以你们就26个打包去当别人的英语教学工具吧，现在流行的英语翻译机器全部消失吧，只要购买我们出版的英语字典就赠送你26个字母外加“！”“？”，怎么样很划算吧，抢购热线是……

E：未知图腾的能力相当丰富。可以把人带到它们生活的二次元世界，想要现场观看迪亚鲁加VS帕鲁奇亚VS达库莱的朋友千万不能错过，当然要注意人身安全，准备几只凯西还是必要的；可以创造结晶世界，结晶可以用来建筑，以后建筑师可以打包走人了；可以创造心灵世界，治疗心理疾病以后心理医生可以打包走人了；最恐怖的是，未知图腾有可以实现人的愿望，比如没有妈妈抢个别人的妈妈什么的，欲望狂必备。未知图腾啊，满足我的愿望吧，我要当结晶塔帝王……（YY中）

未知图腾：OK LET CRYSTALLIZE BLOCK OFF YOU ！



NO360，NO202小果然，果然翁

风：这个在动画中傻到可爱的PM除了HP多的让人恐怖外没啥值得注意的地方了，不过既然有一技之长，那么就不要浪费，首先，如果觉得夏天蚊子多，可以让果然翁多吃点甜食站在旁边吸引火力(因为蚊子也是喜欢甜的BLOOD的，大概吧。）还有啊，每个医院都应该多备用点这个PM，虽然不像吉利，幸运一族那么有用，不过为血库提供充足的货源我想是可以的吧。

E：果然翁啊，绝对是超越卡蒂狗的高级警“犬”。影子束缚术阻止犯人逃走，反拳对付肉搏，表面涂层对付水枪AK顽皮弹臭鸡蛋核武器什么的，迷惑素一等一的美人计，公的果然翁使用起来估计也可以让犯人呕吐到失去抵抗能力，殊途同归就不说了，标准的敢死队成员。水溅跃虽然没有任何效果，但可以让犯人失去警戒心。这样下去，天下无贼就不是梦想啦。另外，为了防止自己被抓住，DP新道具绚丽外壳提供。

风：最后来个调查，果然翁们都应该认为当敢死队很适合你们吧？

果然翁：索南素。

E：在日文里，索南素是“就是这样”的意思，说明果然翁们都同意了。

果然翁：……



NO203麒麟奇

风：简单点说就是驴子啊，看到这个咱就想起论坛某人比较来气啊，这个家伙要不就把皮给扒了去做阿胶，要不就安心的拉磨拉一辈子好了，以上（众：你这是公报私仇并不？）

驴子乱入：你刚才说啥？

风：啊，原来您也在捧场呀，呵呵，真是荣幸，我刚才说，驴子是国家保护动物，只要安安心心拉拉磨锻炼身体活动活动就好了，不要亏损您的耳目呀。

E：那个,不好意思打断一下,麒麟难道就是驴子？

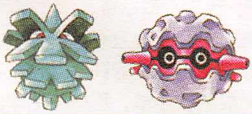
风：外貌决定论！

众麒麟：看我们精神干扰，你还觉得我们像驴子吗？

风（混乱状态）：我忘记了麒麟俗名四不象……

众麒麟：……

E：麒麟奇的尾巴演化成了另一个头，晚上可以充当守护神的工作，当然要小心不要被别人误认为是星痕症患者。超能力方面，不需要重复的好东西，记得不要带太多镜子，义务回收。



NO204，NO205榛果球，佛烈托斯

风：整天挂在树上的果子不要以为没有毒就一定能吃哦，这个PM就说明了，这个PM的技能还算丰富啊，看体形就知道可以学会高速旋转，那么清理清理钉子应该没有问题，而且防御也是看的过去的，不过切忌不要放在火的旁边，不然会死的很惨吧，大概。还有有条件的朋友请尽量把他结合有湿气特性的PM使用，自爆造成的后果本人概不负责。

E：对了，听说PM协会发表公告说，谁能发现佛烈托斯本体面貌，谁就可以获得08年诺贝尔偷窥奖。风G我们是不是应该考虑考虑呢？

风：上次的蔓藤怪好像也有类似经历……

E：说到蔓藤怪，后来的解剖变得怎么样了？

风：别提了，蔓藤多到暴啊，据说东非大裂谷就是这么被填堵的。

E：后来呢？

（风摸摸口袋，掏出一张报纸）

报纸：本报讯：宇航员发现火星出现了神秘光环，其巨大可以和土星光环相比。根据鉴定，该光环很有可能是植物蔓滕组成，这对火星发现生命有重大意义……

E：……还是算了吧，否则佛烈托斯在火星自爆就不好玩了。



NO206土龙弟弟

风：土龙是日本传说中的动物，现在是否存在还在争论中，所以啊，这里介绍的土龙是很稀有的，特性是天恩和逃跑，这就注定它是只是两拨千斤+神秘的PM哦，各位神秘学研究着不要放过这次的机会。

E：土龙弟弟，怎么说呢，动画里被N多小鬼当宠物养，虽然我觉得这家伙没有宠物需要的可爱就是了。也许它存在的价值就只有天恩特性+岩崩+头突了，60%的害怕几率，吓死人是很容易的，推荐万圣节+愚人节使用。切记不要针对小LOLI使用，否则后果自负。

风：那啥，万圣节+愚人节的时候发生岩崩不太好吧？

E：是吗，那没办法了。小号钻土机+大号蚯蚓，凑合用吧。

（[illegible]才……）



NO207，NO472天蝎，巨钳天蝎

风：说实话，咱感觉这只PM才比较像反派的说，而且我想我是不会用这PM的钳子去夹核桃的，进化后有点像“蝙X侠”，这PM能在夜空下华丽的飞行么？

E：蝎子从来没给人留下过什么好印象，想起某国产卡通里的蝎子精，说实话推销起来自己的觉得没气势。幸亏DP中的进化让它有了出路。首先，块头大了不少，做点体力活应该没问题，就是那“手”有点不放心，夹核桃不错。（众：你还来核桃？你们俩是卖核桃的农民伯伯么？）然后，翅膀不错，多减几只可以做神州874号的降落伞（众：你想看中国空难么？）。最后，面孔不错，直接咔嚓了当面具吓人吧。

蝎子：你找咔嚓吧？

E：其实我是看中了某个发型，想来个咔嚓……

蝎子：如果是齐*内的发型我们到可以给以做，

E：……



NO209，NO210布鲁，布鲁皇

风：这只狗狗一点也不温顺的说，建议不是用来吓人的话请不要把它当成宠物，看看这PM的獠牙，威吓的特性，MS也只能把它和吓人联系起来了，要是万一把它弄火了，被咬下估计那可不是一般的爽啊，而且千万别忘记打狂犬疫苗啊。疫苗本公司有售，电话是……

E：布鲁皇啊，好怀念的，铺路狂，布鲁据说很多MM喜欢的宠物，虽然性格暴躁，但也算那么点可爱。像小霞那样的暴力女就应该有这样一只标志性“建筑”（暴鲤龙先忽略……）。进化以后力气很大，虽然比不上怪力；长相很凶，虽然比不上圈圈熊；门牙很长，虽然比不上拉达……总之和大力鳄一样，啥都能干，就是干不精。勉强混个保安吧。

风：话说回来，这狗可以学会治疗铃铛的吧？还有！打死我也不承认这PM可爱！

E：是啊，不知道老任怎么想的。既然如此，口技演员提供，优美的铃铛声+粗暴的噪音吼叫，当年武藏就是这么得到华丽大赛冠军的。

风：嗯，这家伙口技真不一般，居然会学狗叫。

众：这家伙本来就是狗啊。



NO211千针鱼

风：大概可以理解成河豚，很有毒的生物，不过肉质还是应该超级美味的，毒刺中提取的毒液可以做重要的说，是很名贵的药材，也是杀人灭口的必备良药，各位吃货，啊不对，是各位如果对美食比较有兴趣的朋友，请一定要在专业的厨师烹调下使用。

E：风，你脸色MS不是很好啊，怎么了么？

风：其实我刚吃了一只啊。

（哐当一声风口吐白沫的倒下了……）

E（从怀里拿出一个小瓶子）：如果你遇到这种情况，请千万要使用我们的解毒药，不然后果自负。

众：这种推销太ORZ了

E：最后提醒下，不要把它当作水球玩。

风昏迷用意念告诉大家一个好用途，这家伙当狼牙棒绝对不错！



NO213壶壶

风（喝了解毒药摇摇晃晃的坐起来）：E，咱刚吃的那玩意不会是你动了啥手脚吧？

E：完全米有这回事的哦！

风（叹了口气）：那么下面是这个乌龟么？2防是所有PM中最高的哦。所以有兴趣的可以买回去做挡箭牌，警察同志也可以试着把这个东西做成防暴盾来使用，还有啊，经过我们的研究表明，这个壳子里有着高浓缩钙啊，应此特别做了提炼，得到了这个超级有效的钙片啊，对骨质疏松、骨折、骨裂均有特效，而且俗话也不是说大脑缺氧可以但不可以缺钙啊，大家预购从速。

E：那么高的防御力啊，坚硬程度达到极限，外壳可以做头盔，练成天下无敌的铁头功，或者当手套，练成天下无敌的铁沙掌，那样的话华山论剑估计可以轻松拿下。比赛的时候可以当护胸、护腕、护膝。

风：就是有一点，壶壶的外壳摘除手术的难

度系数不是一般的高耶。还有如果穿齐一套壶壶装，你和忍者X龟还是有一拼的。

E：没关系，壶壶会蜕皮的，拿那层皮来就足够造了。

众：打假！

E：TV中闪光壶壶可以用来制造特殊液体，该液体绝对有效吸引小猫啊、小狗啊、臭虫啊、小强等，动物园必备。友情提醒：不要对恋人使用。

小刚乱入：要是对着乔伊小姐用的话，嘿嘿。

风：笑那么XE干吗？保安，麻烦再找一个男人堆，把他扔进去。

小刚：我知道错了，把我从男厕放出来！



NO214赫拉克罗斯

风：说明白点，也就是只独角仙，独角仙是虫子中力气最大的昆虫，所以在游戏中PG也是相当了得的，爱好是树汁，再来看一下它的大角，光看到就帅气十足啊，其绝招百万大角更不是图有虚名啊，对各类需要强力撞击的工作都能很适合，再者一些有兴趣的朋友可以把它拿出参加斗虫比赛吧。

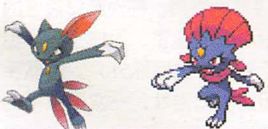
E：不论在游戏还是在生活中都很好用的虫子，而且是小霞那种被昆虫控的MM也不会过敏的好虫子，力气粉大，可以当半个怪力。头上的角如果不战斗用处不大，切下来当钉耙吧。

（赫拉群开始用角玩顶皮球游戏……）

E：我不是皮球啦，你看我那体形很圆么？放我下来！

风：看我的，独角仙，这里有蜂蜜哦。

E：再一次答斯噶大，各位不要忘了准备蜂蜜哦。风从DP大陆带回来的特种产品，价格只有9******这么个可以忽略的数字。



NO215，NO461狃拉，玛狃拉

风：小偷学校的优等生我想这个应该不会太有异议吧，动作敏捷，可以完成一些需要速度的工作例如飞檐走壁，轻功水上飘啥的，攻击力可以从它那锐利的爪子中看出那是想当不错啊，进化后头上多了点东西，种族值也有一定量的提升，咋一看很有做老大的潜质，有意想的可以去黑社会教学中心报名。

E：邪恶的家伙，要是有怪盗神偷什么的肯定少不了它。平时带在身边很有气势，夏天还可以当空调。虽然有点生物浪费。另外，风，我觉得玛狃拉那围巾不错，能否私藏一个？

风：去掉围巾玛狃拉不就成了狃拉？

E：那也不错，围巾无限量供应。

（俩人被玛狃拉们用暴风雪冻成欧阳锋似的雪人。）



NO216，NO217熊宝宝，圈圈熊

风：熊宝宝倒是很可爱的说，个人觉得挺适合当居家宠物的，但是呢，那啥进化以后一旦进入固定时期（发情期？）就会发彪，那绝对是很危险的，再此特别友情提醒下，圈圈熊的肚皮很有意思，可以练习打靶，并请注意拟订在其发彪情况下逃走的计划。本人现在刚进到几百本《圈圈熊攻略方法100问》从书，请各位打猎爱好者可以来后台了。

E：风，不好了，刚才有一群圈圈熊在后台闹事。

风：不要担心，我正好手头有一本《圈圈熊攻略方法1000问》。就让大家见识见识吧！

E：快点，否则被导演知道的话。

风：第一问，什么是圈；第二问，什么是圈圈；第三问，什么是熊；第四问，什么是圈圈熊；第五问，为什么叫圈圈熊（众：寒。）

E：情况紧急，风G赶快行动啊。

风：呃，冷静，第六问！

（1小时后）

风：第999问：怎么对付圈圈熊。

E：终于来了，不过后台已经坍塌完了。

风：首先要了解圈圈熊，请从第一问开始看。

（E和众人皆翻）



NO218，NO219熔岩虫，熔岩蜗牛

风：说实话，咱很不喜欢这种造型啊，不过这PM都生活在容颜附近长成这样也是没有办法的吧。最近听说火山灰很值钱啊，所以熔岩蜗牛搬运公司也已经开了几家了，各位农民伯伯如果觉得想让自己的土地产量疯长，那么就去联系吧，顺便一提，DP中的肥料MS就和这个有关系哦。

E：说到蜗牛，肯定没啥好印象。把壳拆下来当天然微波炉好了，反正你们进化了又会有壳。蜗牛的身体比较柔软，火灸的话可以一试，我们医院最新推出，治疗RP问题效果最好。另外，蜗牛的速度实在不怎么样，人家乌龟至少跑过了兔子，运送费可能要多费心了。

蜗牛：不相信，让我和乌龟比试比试。

E：好的，等会我叫只壶壶出来。

（1秒后）

蜗牛：嗯？好像有辆法拉利飞驰而来，想出车祸么？

风：那是壶壶爬过来了！

（众晕。）



NO220,NO221,NO473小山猪,长毛猪,猛犸

风：感觉又是历史悠久的生物啊，皮毛虽然看上出不怎么样,不过那耐寒性能是绝对靠的住的,拿去做冬季的衣服不仅在粗野的外表中透露着时尚的气息,那绝对很COOL啊,其次,猛犸的牙可以算是象牙中的JP吧，E下次我们也去批发点哈。

E：我们的假牙公司开张了，有谁来体验下么，让您的牙齿洁白到看上去像白化病一样。

众：这什么比喻？

某观众：我正好走路不小心嗑掉一颗牙，能补假牙么？

风：好的，后台见。

E（举起牌子）：手术中——

（10MIN后）某观众：居然活着出来了，走咯。

风：那个，手术费呢？

某观众：啊，对了，给你。走咯。

风眼神一亮：E，你觉得把这家伙用象牙穿过去做成人串怎么样？

（20MIN后）风在一声惨叫后带着一副手套回到台上，手套上可以看见红色的液体在滴落。

E+众：这个难道是？

风：往那人身上迫了桶红油漆啊。

E：那惨叫是怎么回事？

风：被大象给捅了啊。

众：大象也对红色过敏么？

风：笨蛋，是动物就对红色有兴趣，X尔文曾经说过的，大概吧。还有啊，打击假B人人有责！



NO222太阳珊瑚

风：E，最近看新闻了么

E：风指的是什么？

风：就是那个拉，某世界最大珊瑚礁，叫啥来着的，不管叫啥了，每年都要消失很多啊。

E：那个我听过啊。大堡礁吧。

风：啊，大概就是这个名字，所以今天为NO222号PM介绍的最好工作就是去那里繁殖啦，保护地球，保护海洋人人有责啊。以上。

E：太阳珊瑚啊，虽然在岩石系中属于稍有的可爱类型，但也算和小霞一样，生气起来可了不得。招牌技能尖刺加农炮十分不错，可以瞬间完成打洞工艺。其他能力就有点悲惨了，最多当当装饰品什么的。小霞FANS收藏一只吧。



NO223，NO224铁炮鱼，章鱼桶

风：据说是使用水枪的高手啊，具有百步穿杨的水枪精度以及非常强大的威力，那么一起去当海军算了,不仅可以避开鱼雷啥的，而且还有用之不尽的弹药啊。进化后可以去一些容易发生海啸的海滩,吸盘特性就算再大的海啸也没有问题吧。

E：进化以后样子非常怪异。都说章鱼很好的食物，但章鱼桶恐怕可以忽视了，那样子估计也不会有谁有胃口去吃它的（武藏除外）。虽然手不如毒刺水母多，但比水母强壮，一次可以干的活也多，推荐当保姆。



NO225圣诞鸡

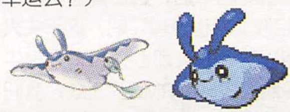
风：听它俗成圣诞鸡的名字一般人也知道你该干啥，穿成这样一般人也知道你是干啥的了，所以说你还来工作推荐会干吗，闲着没事干么，那么有请下一位。

众鸟：你认为我们一年就工作1天能拿多少工资，虽然也不对这里抱什么希望啊。

风：你们可是孩子们心中的偶像啊，虽然我小时从来不相信拉，在梦想中活着很美了，所以不要抱怨工资问题了，你们不干我去找迷唇姐干！

众鸟：……

E：送礼物也是不错的选择，愈人节加班一天。如果哪个人幸运地得到了威力120的礼物，请马上和我联系，我请你帮我摸彩票。（众：这叫幸运么？）



NO226，NO458巨翅飞鱼，小球飞鱼

风：虽然名字上有飞鱼字样，不过呢，这个和我们印象中飞鱼相差很大的，以前在水族馆听说这个动物叫做啥蝠鲼，虽然速度啥的很一般，不过TF相当不错在海里当水警的骑乘好了，顺便兼职防暴盾。

E：进化前非常可爱，进化后非常实用！少有的水空二用交通工具，不论是上天入海，要去珠穆朗玛峰，要去玛利亚纳海沟都得靠它。另外，我有个朋友对巨翅飞鱼的飞行能力很有研究，咱电话联系他一下哈。

Mantine：已经说到巨翅飞鱼了么？

E：嗯啊，烦劳您光临，听说您对巨翅飞鱼很有见解，那么请来忽悠忽悠吧。

Mantine：啥叫忽悠……根据我的观察，巨翅飞鱼体内的水分含量很高，干重居然也占了不少。

风：小白的问下，干重不就是去掉水再计算的么？

Mantine：啊，那个，巨翅飞鱼在干重状态下肯定会用水系技能，所以又有水了嘛（众汗）。而水分太多是不适合飞行滴。而且4倍怕电，万一打雷……

E：STOP！（小心地）我们在推销耶！

Mantine：啊，那个，巨翅飞鱼在飞的时候顺便可以人工降雨，这对解决干旱有相当大的帮助。

（众晕）

风：至于怕雷嘛，咱有最新发明“超级无敌万能防亿万伏特全方位保护超强装置”

众：不就是避雷针嘛，居然比上次说得还要花哨。



NO227盔甲鸟

风：在对战中那叫相当有名啊，那BT的PF，很XE的属性，无论怎么看都时候当盾啊。嗯，这次盾还真多啊，应为长期生活在一些恶劣条件下，连羽毛也向钢一般坚硬，没数年换一次羽毛，所以如果哪家炼钢养个几百只，那么我想应该能省下一大比的成本费了吧。

E：被某大神尊称为“天空之盾”的家伙，能力自然与众不同。羽毛可以用来做飞镖、菜刀（什么，菜刀？您太有才了）。嘴巴可以当电钻、通马桶也可以（众：你还来？）。还有很好用的吹飞+吼叫，不怕被敌人包围。人手一只的好鸟。



NO228，NO229戴鲁比，黑鲁加

风：虽然长的很恐怖而且经常被反派所使用，所以一般人对这个PM印象不是很好也是正长的，要说利用的价值嘛，除了吓唬吓唬小孩子外MS也就头上有点特点，至于头上这类似骨头的东西E你知道怎么用么？

E：当然知道了，砍下来研究。（黑鲁加：看我咬碎！E：我闪！黑鲁加：看我追击！E：——！）

风：黑鲁加可以用来当搬运攻，速度不错，还会喷火，日本晴天，不怕东西被雨淋湿。当然，如果运送三硝基甲苯之类的东西还是小心为妙……



NO231，NO232小小象，顿甲

风：小小象虽然是大象啊，不过怎么看这体形也和我们常识中的大象差太多的说，很适合当宠物的，进化后的顿甲MS很喜欢滚动啊，那么就

去学个变圆后当压路机好了，至于变圆咱这也有教学机器的。

E：除了压路，变圆后还可以踩在上面玩，不过最好有顽皮弹那样的速度。只要坚持10天，奥运会跑步王称号绝对是你的。偷偷告诉你，刘X跑这么快就是因为有只顿甲。

风：顿甲好像可以被刘X当作栏来练习的。

众顿甲：也算为中国奥运贡献的呀。



NO234惊角鹿

风：麝香，鹿茸，2个都是大大珍贵的东西，而且此鹿的鹿茸还和普通的鹿有着本质的不同哦，这个角可以使用幻术的，所以很适合拿去做魔杖的材料（众：魔杖啥的在PM世界里出现过么。）知道某哈为啥那么强大么？还不是应为有好家伙么，所以各位如果是魔法的狂热分子那么就请预购从速。

E：传说中这个家伙有迷惑别人的能力，动画里的笨蛋主角就不止一次被陷害。抓只表演魔术啊，体验探险啊，无聊打发时间啊，自虐啊（这个有点……）都很合适。如果遇到整群的，请用我们特制的防身药水：超级无敌万能防迷惑剂。

众：又来了，这次是什么？

风：我不会告诉你这玩意是眼药水！



NO235画画犬

风：我想我也不必要说什么了，基本是人就知道这个PM该干什么，所以咱也就不说了，喂导演，这里不要再放这些意义太明了的PM了，侮辱我们的IQ么。（导演：罗嗦，我从来不认为你们有过IQ这个东西，话说IQ是啥？）

E：可以学到几乎所有技能，用途也几乎是什么都可以。我们这里限量供应配招中有乱丢金币（聚宝功）的涂涂犬哦。当然，千万不要让它们乱涂鸦，以免发生以下事件。

风：导演，我们这里的厕所是不分性别的么？

导演：不是啊？

风：明明上面写着：男OR女

E：风在这里啊，刚才有没有看到一只涂涂犬？不小心看丢了。

众：宠物都被你们调教成这样了？



NO241大奶罐

风：又一个类似护士/医生的角色啊，特有技能我想无人不知道吧，饮奶不仅可以帮助自己恢复体力还可以当作地图技能使用给队友补充HP，并且每天都能提供新鲜的牛奶，这是冒险中多么方便的PM啊。而且我上次也说过了吧，这年头大脑缺氧可以但不可以缺钙啊，那么大家有预定牛奶的来排队吧，一瓶仅收5000RMB。（众：我们大脑缺氧的时候会来买的。）

某脑子缺氧的银：我靠，这牛奶咋都是自来水的味道。

E：当然啦，大奶罐的牛奶是一般人能喝的么？你不知道现在生活中再纯的牛奶也有70%是水么？我们的配方很独特，而且绝对是史无前例：用水灌满瓶子，再用胶头滴管滴1滴牛奶进去，一瓶牛奶就可以卖了。一般人我不告诉他的哦！

众：……



NO243,NO244,NO245水君,炎帝,雷公

风：不是说好神兽不接待的么，怎么又有神兽鬼混进来了？

三圣兽：鬼混？你就不能说得好听一点？

保安：它们说有事情，我们那敢阻挡？

E：有话就说吧，借钱免谈。

三圣兽：谁要问你借钱？高利贷之王我们还是不要招惹的好。我们三来看看有没有合适的训练家能拯救世界。

风+E：不就站在你们眼前么？

三圣兽：谁？

风：当然是我们俩啊，你们的智商真超过75了么？

三圣兽：就你们俩？有什么本事？

E：当然是推销了。

三圣兽：这次推销自己了？

风+E：咱是出了名的卖艺不卖身，这里有适合你们的剃须刀要不要？

三圣兽：算了当我们没说，闪。



NO246,NO247,NO248由基拉,沙基拉,班基拉

风：战斗力恐怖的PM，样子看上去就很XE的说，所以那啥就有很多人用，俗话说的好，PM不坏，训练家不爱（众：汗，这是哪门子俗话啊！）特性是扬沙，虽然说现在这个已经不是独有特性了，不过这个特性危害还真的很大，建筑工地也许需要这样的人才，又能免费提供沙子又能干苦力，所以呢，你们就去建筑工地就业吧，不过记得控制情绪，别没事就用破坏死光，把人家的大楼变成沙漠那是很麻烦的。

E：土地荒漠化的罪魁祸首之一。最初形态还算可爱，动画里的冰冷态度更是深入人心。进化了以后样子就突然变丑了，这就是所谓的年老色衰？（众：不是年老力衰么）最终进化凭借特性，当空姐什么的肯定不行（众：居然扯空姐，你真BT），怎么说还是当保镖吧，可信度很高的。

风：我一直不认为让恶属性的PM当保安是明智的选择。



NO252,NO253,NO254木守宫,森林蜥蜴,蜥蜴王

风：也就是丛林蜥蜴那，听名字也就该知道这些PM应该干啥了，既然在丛林里有那么快的速度（其实本身速度就很快）所以啊，马上也快到秋天了，那么秋天采摘的工作自然也就交给你们了，另外值得一提的是叶刀这个技能，那是非常锋利+灵活的东西啊，所以一些切割的工艺品或者商品的制作也是可以的。

E：蜥蜴王是我最喜欢的PM,应该照顾照顾。这么帅的身材，这么酷的动作，这么强的实力，干脆别卖了，留给咱吧。

风：你搞什么呢，你要的话我就叫货源那多进点就是了。

E：咱这么喜爱的PM，当然不能低价出售啦，一只正无穷RMB好了。

风：我想你那价格应该是米人会买间接实现你那XE的愿望的，小心被导演知道了！



NO255,NO256,NO257火稚鸡,力壮鸡,火焰鸡

风：小鸡很可爱的说，尤其是冬天抱起来那手感相当的好啊，暖和啊，各位怕冷者的首选，进化后，呃，感觉像烤鸡了，虽然样子不行也看上去不好吃的说，再次进化后怎么看也像舞者继续参加散打王吧。综合以上所说，大家如果有以上的PM，而且不想让其战斗的话还是不要让它进化好了。

E：自从DP孙悟空出世来，火焰鸡就表现出相当的颓废。真不愧是我们祖国的銐马翁，为国争光了哈。这年头速度就是重要，火鸡干脆来参加我们的速度训练班吧，100M可以保11秒争12秒哦（众：你是文盲么！）。不过火鸡的造型还是孙悟空不能比拟的，总之，很帅，MM推荐。



NO258,NO259,NO260水跃鱼,沼跃鱼,巨沼怪

风：小时候很可爱的，所以还是很适合当宠物来养，进化后感觉就明显不同了，怎么看都不像是这个世界的动物啊，所以一下还想不出来这家伙有啥用途，E，你想到啥好的搜刮办法米？不对，是好工作。

E：贵为主角，虽有实力，却这么不讨人喜欢，咱对这家伙也没办法了，正好我们还没有推销民工，就让沼怪去当好了。民工其实也不错，至少工资肯定不能拖欠。

（风和E被沼怪用泥石流淹没）



NO261，NO262土狼犬，大狼犬

风：本次介绍的第3次狗了！这次怎么一下来了这么多狗啊！导演，你搞什么飞机啊，我们啥时候成养狗的了？！

导演：说啥鬼话，图鉴上就这么排的，你有问题找老任去。

风：麻烦啊！那么，我就直说了，拿去当警犬算了，反正这家伙吼的响亮。有句话说的好，想吼就吼，要吼的响亮。（众：这怎么听起来那么耳熟啊？）另外一个用途就是吓唬小孩子，毕竟小孩都比较怕凶猛的动物嘛。因为以前就经常看见楼下的狼狗把小孩子吓哭的，所以哪天我也去试一下吧（众：你心理BT啊！）、

E：那个，风，刚才你有没有看见几只狗在哭。

风：现在这都什么小孩子啊。



NO263，NO264蛇纹熊，直冲熊

风：今天第2个出场的熊家族，但是怎么说呢，和刚才讲的拿来打靶的不一样，这个要小巧的多啊，而且速度很快，毛发也非常的雪亮迷人，不过应为长期的野外生活使得毛发杂乱且很脏啊，所以我们为你提供了最好的浴室，还在你们洗完澡后免费提供毛发“整理”工作。

E：鱼和熊掌不能兼得，偶肯定选择熊。因为这只熊有非常不错的拾荒特性，一不小心就得到鱼了。（众：啥游戏有捡鱼的？）不变石是很重要的东西，再次提供，另外，这熊的COSPLAY也很有趣，比如电视里那个短裤少年（听着名字还以为是不良少年呢）。进化后战斗力很高，T身+肚子打鼓+挣扎，十分BT。神挡杀神，佛挡杀佛的一等杀手。



NO265-NO269刺尾虫，甲壳蛹，狩猎凤蝶，盾甲茧，毒粉蝶

风：好庞大的家族啊，全是虫子。刺尾中说白了就是毛毛虫，会的也是吐丝，毒针这样的无用技能，2个蛹颜色不一样，不过壳的质地很好，可以用来做一些比较贵重的东西，蝴蝶和蛾子可以用来采集花粉或者做成标本，那也能卖个好价钱的。

E：其他没啥优势，动画FANS推荐。

风：动画真是好东西捏。

E：4242,请大家一定要支持动画和动画攻略哦。

众：你小子原来是在变相广告啊。



NO270,NO271,NO272莲叶童子,荷叶小童,乐天河童

风：传说中的河童一族啊，每个都在头上长了大大的荷叶啊，特性接雨盆也是和符合他们身份的，而且乐天河童的音乐感是很强的，哪天去参加摇滚比赛吧，说不定一不小心拿个冠军啥的你就成功了。现在正好有策划单位，你就按咱的号码去报名吧，别忘了说是咱推荐的。

E：乐天河童,话说在咱们口袋界也算是很有名气的家伙。凭借着鸭神的称号，把一群天真的小白们忽悠地一塌糊涂。（鸭神：你以为俺像你啊，俺凭借的是实力，你呢？E+风：咱凭借EG。说完被鸭神T+K+PIA飞）。童子头上有不错的叶子，可以用来当自动浇花工具，进化后效率虽然提高了，但准心似乎出了偏差。最终形态的样子很不错，当拨浪鼓什么的很有前途。河童在童话故事里有呼风唤雨的能力，类似巫婆之类的芙蓉（真没情调），那来祭祀吧。



NO273,NO274,NO275橡实果,长鼻叶,狡猾天狗

风：最初的形态看起来还是比较不错的，听说自然界里橡果啥的经常被鸟类和松鼠之类的吃掉的说，所以在绿宝石游戏中这玩意的出现率只能用少来形容啊，进化后木天狗这个名字MS和日本的传说有点因缘，而且那传说挺吓人的，所以长的也很吓人，小孩子米事还是不要接近的好。

E：一点都不讨人喜欢的孩子。真是奇怪从第三代开始PM的造型都这么BT，2段形态头上的叶子似乎和草苗龟有渊源。难道它们之间有一段不

能说的秘密？

风：真相只有一个，就在我们写的书上，欲购从速。

（有人买了书，翻开，只看见俩字：巧合。据说此人拨了120）



NO276，NO277傲骨燕，大王燕

风：这种PM一般都是种群活动，所以在一些适合观鸟的地方大范围引进的说，这PM进化后的SD种族值还算优秀的，所以当信鸽也完全不是问题，啥半天环绕半个地球也许真能办到呢。

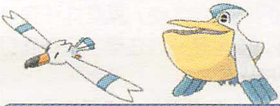
E：比雕的翻版，什么都和比雕一样，就是性格比它暴躁。风，最近行情如何？

风：似乎比雕比较有人气呢。

E：那这样把，我们把大王燕化装成比雕吧。

众：你真只会玩化装么？

E：谁说的，还会玩推销和忽悠呢！



NO278，NO279长翅鸥，大嘴鸥

风：说实在的，咱一开始很难接受大嘴鸥就是海鸥的进化形态，应为海鸥和鹈鹕咱实在米想出啥关系，所以呢，功能我们分开来看一下，海鸥也送去观鸟就好，游客提供的小食品应该能满足你们的胃口，毕竟咱也帮着那单位推销过鸟食嘛，鹈鹕不用说也知道我要说啥了吧，你们就老老实实的去协助渔民伯伯捕鱼吧。

E：TV里大嘴鸥的嘴巴里放了N多PM球，于是使用了无数犯规绝招。我们可以把这方法扩大。比如把它嘴巴当垃圾桶（鹈鹕：小心我溶了你）。呃，刚才我没说什么吧？专业人士可以当百宝箱，就是小心工具被唾液弄坏，吸水纸提供。（鹈鹕：你想杀我们啊E：当然，更新越快钱包越鼓。说完被众PIA飞）

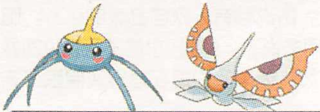


NO280,NO281,NO282,NO475拉鲁拉斯，齐鲁莉安，沙奈多，超能战士

风：又是一个庞大的家族啊，怎么说呢，拉鲁拉斯本身就很可爱，而且也很无害（LV4遇到时基本只会叫声），进化成超能MM后如果是母的那基本有点养眼的功效，如果是公的基本就被唾骂成RY（RY啥意思咱就不说了），不过在DP中，这个PM获得了新生啊，利用觉醒石公的终于可以进化成超能战士了，也稍微减小了点负面影响。

E：超能战士么，这家伙的造型实在很让人郁闷，用专业的话说“鲜花插在牛粪上”（说罢被沙奈多和超能战士群K）。一个超能力的家伙长了肌肉，很显然是不能融合的属性（总比火+水好点就是了）。所以建议大家弄母的拉鲁拉斯。如果弄到了公的也不要紧，咱和风商量了下准备了专业变*手术，毕竟母的最终形态沙奈多比九尾妖狐有魅力的多。觉醒石就义务回收了吧。

风：这个手术我不会，所以别找我。



NO283，NO284溜溜糖球，雨翅蛾

风：水蜘蛛啊，好怀念的名字啊……

E：咋了？

风：米事，只是想起了小时侯应为回答了一个关于水蜘蛛的问题当上了自然课代表。

E：哦，那是什么问题呢？

风：老师问我水蜘蛛是怎么呼吸的。

E：那么应该不会说是用鼻子呼吸的吧。

风：当然，下面我要给大家上课了，大家听好，这次破例不收学费了，水蜘蛛其实是靠屁股上的一根针当气管呼吸的。所以说呢，这个PM米有（哔—）眼啊。

说完风被一群虫子群殴ING。

E：小瞬的代表PM之一，虽然长相不咋的。进化前虽然有点可爱成分，但相信没有哪个MM对蜘蛛有好感。（风：刚才有个MM说要当蜘蛛侠。E：当我什么都没说）早点进化了好，虽然相信没有哪个MM对蛾子有好感。

风：嗯，虽然标本仓库已经关闭，但现在也许有开启的可能哦……



NO285，NO286蘑蘑菇，斗笠菇

风在喷完蜘蛛杀虫剂后站起来继续说到：虽然看上去是蘑菇但是不能吃的，最好连碰都不要，问我原因的话我就大发慈悲告诉你好了（众：这个台词），因为这个蘑菇身上有很多刨子，催眠孢子的大名我想也不用重复了，他的特性是近身攻击后有一定几率对手进入异常状态哦，所以米事还是不要接近啊，进化后参加散打王去吧，不过这个特性太犯规了，如果你们愿意交纳一定的那啥，还是有可能的。

E：蘑菇们虽然可以在DP中散步，但咱总觉得这一点都不可爱的还动不动就释放麻痹粉还长了个蘑菇头（众：废话，本来就是蘑菇啊。）的可以被马力欧吃死或者撞死的家伙有什么资格进去，难道就是因为个子小？如果这也算优势大姚不是要郁闷，进化了以后到有那么点霸气。体力很好，居住森林，适合去森林砍柴（靠，现在还有人专业砍柴么？再说哪有人砍自己家的？）。胞子的可怕就不用多说了，失眠+小偷不可缺少的好东西。对了，风，如果我们现在把导演催眠了去拿奖金的话。

风：这个不太好吧？

E：这有啥，俺老*去也，

风：是不是应该告诉E刚卖给导演一个失眠特性的PM？



NO287,NO288,NO289懒人翁,过动猿,请假王

风：这个家族非常奇怪啊，最初形态和最终形态都懒得可以，但中间这个形态缺活力的要命，所以啊，想要掉动他们的积极性还是多用香蕉吧，咱这里有进口香蕉，大家如果不想在参观动物园时被这个家伙的懒劲传染就请购买我们的热销活力药片吧。随后风就一口吃了一片下去，在5秒后，台上传来了风的呼噜声。

导演：你个笨蛋把给过动猿准备的镇定药给嗑了干吗？

E：请假王，绝对的准神级别PM。无论是体力活，无论是当挡箭牌，无论是当赛车，都是绰绰有余的经典家伙。虽然受到特性拖累，但没关系，我公司特别研制了永久性技能特性交换，让它从此爆发潜力，成为新时代的神级PM，相信有这样的家伙，费用不是问题。



NO290,NO291,NO292土居忍士,铁面忍者,脱壳忍者

风：嗯，知了的进化演变史啊，从幼虫到成虫都有啊，而且这个知了可不是一般的知了，这玩意的SD种族值是160的说，而且还配合加速技能，这么快的SD可不能浪费，E，你觉得有啥好办法米。另外脱壳忍者的出现给X尔文的进化论一定是个不小的打击吧。

E：话说现在地球上有很多火星人（众：你俩不就是么。），其实我们地球人也都很想去火星看看（众："我们"地球人？），但路途遥远，神州874号又太贵，那么，SD160的BT自然是最好选择。而且加速特性一旦发动，不需要多少时间就能来到火星。我和风正商量开一个火星旅游团，欢迎加入。

风：脱壳忍者也素好东西，虽然有点天生再生障碍性贫血，但它直接说明了绝症是可以54的，推荐当医院血液部门的形象大使，就是样子有点可憎就对了。另外，安全第一，注意不要踩到钉子，沙子，死亡缠绕什么的。

E：きあいのタスキ限量提供，欢迎使用，所谓的销财免灾就是这个道理。



NO293,NO294,NO295姑妞妞,吼爆弹,爆音怪

风：看到这个PM咱就不自觉的来火啊！

E：咋了么？

风：最近睡眠不足全都是拜噪音所赐啊，前几天不知道哪个坏娃娃结婚大清早的放鞭炮，昨天又有个泼妇在楼下骂街，这个世界真是太不和谐了！所以呢，这个PM如果有人对别人不满就放个1-2个每天夜里在那人门口闹吧，轻点症状的其实也就是睡眠不足导致精神不振，严重点的话也就是能把人家逼的夜不归宿，最严重也不就是个精神分裂而已。相当好用的干扰工具啊！（众：你脑子现在已经绝对有问题的了！）

E：有句话说凡事没有绝对，噪音也有噪音的好处。有噪音了，素吧？睡眠不足了，素吧？烦

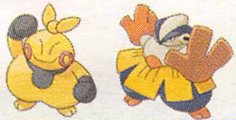
恼了，素吧？郁闷了，素吧？想睡安稳点，素吧？想隔音，素吧？想买隔音PM，素吧？不担心价格，素吧？很好，催眠PM提供！

风：话说咱能否私藏一只？

E：当然没问题，这事我们后台商量，大家都有兴趣吧，每只价格99个9RMB好了，如果睡眠严重不足需要买N只的话，N就代表无限大好了。

众：听你俩YY才真会被催眠。

风+E：……



NO296，NO297幕下力士，超力王

风：是个玩格斗的，不过应为这个体形，还是很适合相扑的，不然也就不会有这个名字了。也送去参加散打王比赛吧，相扑VS散打还是很有看头的。

E：格斗的家伙请参考怪力，节约口水人人有责（导演：小样又找借口）！TV中这俩家伙迷上了冲浪，充分发扬了以揉克刚的中国传统武术大法。有兴趣的朋友可以购买冲浪板一起冲浪，培训班联系电话是……



NO299，NO476朝北鼻，钢磁鼻

风：看到这2个PM咱有2个印象，1，酒糟鼻的典型患者，2匹诺槽（不知道字有米有打错。）的PM版，不过说到用途麻，因为有磁性特性，所以去找矿场的话还是很有前途的，不过请不要让他靠近IC卡、IP卡啥的，万一一不小心消磁了就麻烦了。

E：第一感觉是大石头，进化以后居然戴了顶帽子！不过那帽子肯定比DP男主角的帽子帅很多。PP传里居然把这家伙当成了厨房，在它头上烧东西吃。本着赚钱才是硬道理的原则，我不推荐大家这么用。这石头比较适合的是去拦路，肯定比胡说树体积大点。如果想自己用的话，可以当饭桌啊，乒乓台什么的。（随后被众鼻子PIA飞）



NO300，NO301向尾喵，优雅猫

风：看上去还是很可爱啊，进化后也挺有气质的，在动画中是非常人气的选美角色，所以模特啥的可以找它们代言的说。你们也可以去广告公司试试，这里咱有联系方式，基本只要联系就能上镜哦，所以那啥价格我们等结束后后台说吧。

E：又是可爱的家伙，可爱的家伙一向是不用多费口水的。等着看MM长龙吧，说不定还能碰上个金玉良缘的。此猫进化前有个特点，就是喜欢追小型移动物体跑，所以记住不要买了这可爱的猫而被一只苍蝇带走了。

小猫（泪奔）：T T你真没品位……

（台下众多MM凶相毕露……）

结束语

E：终于结束100只的搜刮了啊，风，我们来数数支票——嗯？为什么还有那多么人留在这里，不是早过下班时间了么？

风：喂喂,赶快把支票收起来——嗯？大家是不是错过了公共汽车了,既然这样,我们义务提供收费喵喵气球。

导演：嚷嚷什么呢，不是还有花絮么？

风+E：不是吧，又要加班？

导演：再吵的话，本次活动收入的30%要被当作税款了哦。

风：啊，那啥，加班嘛，本来就是我们应该的义务，今年过节不加班，加班只加赚钱班。

E：是啊是啊，不是有句话怎么说的：今天的加班啊,它含金量高，加一天顶过去五天，实惠！你瞧我，一口气加了3天,不费劲。多钱班,水果味(众：这个是啥）

导演：你俩又在给我胡乱YY，赶快开始花絮吧。

风+E：今天我们将接受特邀记者，小金电视台的人气DJ可留美小姐的采访。

台下的小金：接受可留美小姐的采访？太羡慕了！

可留美：那么照例，第一个问题：本次活动的成本是多少？

风：问题也问得太不含蓄了吧，具体成本当然是商业机密了。成本包括：审批费捕捉费推销费场地费售后费税后费伤残费口水费厕所费……

可留美：什么是厕所费？

风：那还用说，这里这么多人，我们花钱造个免费厕所，那不是亏死？

众：汗，不就挖了个水沟嘛

可留美（汗）：第二个问题,本次活动收入是多少？

E：问题也问得太不含蓄了吧，具体收入当然是商业机密了！收入包括：工资+利润+回扣。比起成本来是少的可怜啊！我们已经很绝望了！

可留美：这米啥联系的吧，对了，厕所费应该也算收入吧？

E：靠，这么点小钱也算？忽略忽略。

可留美：看来你们入账很不一般啊，厕所的人气这么好，居然说忽略不计。

E：言多必失啊，

可留美：最后一个问题，下次活动会有什么新的突破呢？

风+E：我们坚信下次活动出席率肯定能达到历史新高！

可留美：为什么呢？

风+E：下期重头戏：被尊称为钱神代表性宠物的触手百合！！！

导演：喂，难道我没告诉你们我们根本培育不出像钱神那样BT的触手百合么？

风+E：不怕做不到，只怕钱不到！等着瞧吧。朋友们，咱们下期不见不散！



草系相关战术杂谈

文/诺

草系这个属性身为三种主角PM属性之一，可能相对水火两个属性来说要差强人意。属性上来说，飞、虫、火这三个属性的攻击技巧运用的比较多，但是这三个属性都是草系的弱点，并且难以用其他副属性回避弱点，也使得草系更难发挥了。但对战民间有一句俗话叫“草系出大神”，势必说明草系PM有其他属性PM所不能代替的地方，并且对战场上草系的出镜率也是数一数二的，因为有独到的寄生种子所带来的巨大的优势，许多玩家读者都会相当灵活的运用寄生种子这招来面对大部分战术，毕竟这招伤人又利己，在回复技巧充裕的情况下，草系PM也能打出一片天空。



草系部分PM耐久倒还不错，配合多数草系PM都有回复HP的技巧，所以草系防守方面还是有独当一面的地方，寄生种子和光和作用都是回复HP的不错手段。而攻击方面草系本属性攻击克制面不多，所以比起其他属性来说可能要弱小许多，大部分草系PM想要攻击的话，多半是依靠自身的另外一个属性，比如草系中椰蛋树可以算的上是攻击最多的，但是主要攻击手段还是需要超能属性的作为打击输出。而DP内出现了叶绿风暴这个类似燃烧殆尽的含副作用的高威力技巧，也让部分PM可以充分展现游击的战术，尤其是有特性来补足威力的一些PM。

另外草系也可以利用到天气来作战，并且草系中能够囊括所有天气战术。由于本系的阳光烈焰在晴天下能够直接放出，一般很多人认为草系只适合晴天战术，但由于其PM的构成来说，草系中很多PM都是适应天气的，而且也未必是晴天，比如特性是冰雹的雪人王。

草系的上场机会和弱点抗性处理

草系身为主角最大的缺点可能就是属性无论在抵抗方面还是在攻击方面优势都不大。所谓任何属性都需要取长补短才可以用出优秀的战术，草系自然也是如此，并且草系的独特之处也是其他属性无法比拟的。

首先来观察一下草系所需要联防的对象，能在联防中做出优越表现的，多半是附带毒属性的，这里以草+毒这个双属性为例，主要抵挡属性在于草水电这三个属性，并且有一定的反制服能力，其次含有毒属性的话可以适当的适当抵抗格斗系技巧，不过要注意的是配合格斗系技巧的可能含有冰冻拳！而针对电系的话可以说是彻底封杀了特攻，即便使用觉醒火也很难打下高特耐的草毒属性PM。要注意物攻向的电击魔和含火焰喷射的雷电兽，还有本身草+毒的打击针对含有钢属性的悬浮线圈磁怪不太容易。类似的同样能挡格斗的还有草+超能的属性，用

法类似，并且有反制格斗的能力，也相当好用。这里初步结论就是，草系中必须含有超能和毒这两个属性才可以在联防中打得出彩，除此之外，无一例外的都需要依靠游击，毕竟本身都很脆弱。

这里还有一个特殊的PM，那就是草+岩的化石PM——摇篮百合，岩石属性很大程度给予草系的弥补了弱点，所以俗称化石花，能挡下攻击势力强大的闪电鸟的飞+电+草三属性攻击输出，并拥有回复HP技巧，实在是少之又少，而化石花就是其中一员，并且特耐相当高，在沙暴中还有1.5倍的提成。此外提顺便一句，胡说树是纯岩系，并非草系，切勿混淆。

而相对草+飞属性的就逊色许多了，虽然可以挡一个格斗，但副属性技巧的存在依然不是办法，所以把侧重面放在地面系攻击上，并想办法利用本属性技巧来反制达到攻击的机会才是正道。

而一些纯草系的PM使用方法就接近单调了，总之无论如何要挡什么属性的攻击，必须有反制其的方法，也可以说虽然草系可以挡线圈磁怪的攻击，但却无法将其打下，所以草系就需要避免这种情况。

针对弱点来说，队伍内准备一些引火特性PM、地、水、飞、岩的双属性PM都有比较不错的成效，排除摇篮百合来说，其他草系PM队伍中一般可以放置暴鲤龙、地狱犬、巨沼怪、重甲暴龙等PM，能达到相当不错的效果，另外草毒属性的PM可以防毒和寄生种子，配合一些另外的防状态PM可能效果更佳，比如喷火驼、大钢蛇、乘龙、诅咒娃娃等PM。



寄生种子的运用

刚才说过，寄生种子可以说是草系在所有属性中脱颖而出的象征性技巧，可能一提到草系就会联想到寄生种子这招吧。说之前先简单说一下基础知识。寄生种子，每回合汲取对手1/8的HP，并且将汲取的HP补充到在场PM自身上，对草系PM无效，交换则解除状态。要注意的是并不是所有草系PM都会寄生种子，其中有派拉斯系列、大食花系列、化石花系列、蔷薇花苞、草精灵，以及羽衣虫的草+虫形态。笔者这里列出所有不会寄生种子的草系PM给予参考，希望玩家不要被相关错误资料给误导。当然除了草系外也不是没有不会寄生种子的，那就是图图犬这个所有技巧都可以学会的PM，虽然用起来可能勉强一点。

用寄生种子的PM多半是需要一定的耐久来维持自己的在场能力，并且施加一些其他状态来完成“播种”的过程。最常见的莫过于妙蛙花，身为主角PM有着不错的耐久以及中等的速度，贫血时发动特性也可以作为一次攻击，其次有催眠粉可以协助播种成功，还有本属性毒系技巧可以克制寄生种子的盲点草系。

当然作为寄生种子有其消耗的一面，并且可以和持久状态共存，因此寄生种子和消耗技巧在一起也是不错的选择；剧毒这招大量PM都可以学习，配合种子也有不错的成效，使用普通的毒也可以，因为消耗量比较固定，并且第一回合损伤1/8的HP要比剧毒要高，比较容易压制游击的对手，不过施加方法在草系内恐怕只有毒粉了，所以选择施加普通的中毒状态往往是配合泥爆弹30%的中毒特效，也可以打击草系盲点。比较遗憾的是效果比中毒状态优越的鬼火在草系内没有一个PM可以学习的到。

此外还有利用封锁技来限制配合寄生种子。比较常见的自然是麻痹状态，道理不用多说，因为被封锁的当回合等于对手不能动，也就是说更能增加消耗力度，相对来说，对手采取制止这种情况往往会交换，也就是说，封锁配合寄生种子多半用来逼退的，若对手不换，大多情况容易屈死场上。而相对来说草系PM没有一个会使用电磁波的（能学麻痹粉的草系多半能催眠粉），这点比较遗憾，不过可以通过其他PM施加麻痹状态就比较好用了。

然而仅仅是通过麻痹来封锁可能效果还未必好，这里再介绍一种方法，就是通过害怕技巧来协助，无疑草+飞属性的热带龙就能学习本属性的空气切割来施加封锁状态，还有打击寄生种子盲点的优点，不可否认，热带龙下寄生种子在对场无大敌的时候可以利用绝对的优势使用空气切割，并且作为长着翅膀的飞行系PM，能学习鸟栖几乎成了公理，配合鸟栖来消耗更是锦上添花。

以上都是寄生种子配合消耗的战术，相对来说配合攻击恐怕就不太多见了，但是攻击技巧中比较特殊的莽撞技巧在这里配合就相当优秀，因为使用莽撞是把对手HP变的和自己一样，并且HP比对手多则使用无效，想保全自己在低HP的情况下不被攻击致死从而打击对手的方法无意需要使用替身，然而

使用替身最大的弊病就是等到残血的情况下莽撞了对手但却无法致死对手，相对对手会反杀掉残血的本身。而为了要保全替身，选择替身+种子来消耗，从而逼迫对手交换这种方法是再好不过了。当然在草系中会使用莽撞的PM不多，会莽撞又会种子且两个技巧能共存的更不多了，仅仅只有向日花怪和蔓藤怪。另外值得一提的是图图犬，这个东西不是草系,但本身也可以学到寄生种子和莽撞，还有命中更高的催眠技巧蘑菇孢子，其强度可以说是最高的。当然不可否认的是，其强度主要体现在蘑菇孢子和莽撞上，相对来说体现不出寄生种子的优越性，更不用说目前过内大多比赛规则中，使用莽撞的图图犬都在禁区内，其强度自然是没的说。



草系PM的天气战术与特性运用

草系的打击面并不是相当理想，但威力却相当强悍，所以作为攻击来说，相对一些无法依靠天气的属性来说，仍然有不小的优势，仅仅是相对同样依赖天气的水火两属性来说，草系相对逊色了点。

草系PM对天气的适应很强，四种天气战术中都可以用到草系。晴天往往是给自己带来优势的场地状态，围绕草系的多半是晴天，对应的特性是叶绿素、太阳能、花之礼物等；雨天的话也仅仅是荷叶鸭这个附属水系的草系PM，自然对应的特性就是轻快，在水系专辑内已提过；沙爆内摇篮百合不但能免疫沙子的攻击，还有特防加成1.5，不用可惜，沙隐特性的梦歌奈亚完全无视了沙暴的损伤还能提升回避率，同样不能免疫沙暴的妙蛙花、荷叶鸭等PM也是沙暴中少见的属性盾牌，并且有这克制沙暴客星的一些性能，比如能压制沙暴大敌巨沼怪、宝石海星等PM；冰雹队更不用多言，因为冰雹队的必要PM雪人王就是草系的，其他天气不利用草系倒是可有可无，但冰雹队不用雪人王实在是不符合情理。

抛开天气来讲，还有主角专有的茂盛特性，当HP在1/3的情况下使草系威力提升1.5倍，不过比起火系的烈火特性来说，可就不是个个草系主角值得用了，草系主角偏向攻击的只有蜥蜴王一个，勉强还能算上一个妙蛙花，另外两个用来利用这个特性实在是不怎么实在。若当晴天下又发动茂盛特性，使出阳光烈焰的话，威力相当可怕，当然威力并没有类似火系的属性威力提成效果，并且威力也没有叶绿风暴要来的高，所以主角PM使用阳光烈焰并不是很明知的选择。

具体攻击方式普遍以特性为主，比如在RS时代有号称“草系天王”的椰蛋树就可以依赖其特性创造高威力的输出，同时还可以学习副属性的高威力技巧精神干扰，还有大爆炸和催眠粉作为破盾的优秀技巧存在，可以说无论椰蛋树怎么用，其战术都是相当强悍的。和其同属性的雪拉比相对来说可以通过强化来打击对手，并且有接力棒、回复封印、自我再生等技巧来辅佐完成强化，也是不可挑剔的PM。

攻击技巧方面自然是以特攻的叶绿风暴为主要攻击手段；能量球这个技巧威力虽不足，但命中、PP都比较固定，还没有副作用，并有良性特效，也有一定的使用价值；RS时代的叶刃是蜥蜴王的招牌技巧，无可挑剔的草属性急所技，可惜在DP内变成了物攻技巧，反倒成为了草精灵的招牌；最值得一提的是吸收类的技巧，也是草系相对其他属性来说的不同点，虽然威力不是相当高，但是打击后可以回复HP成为了一大相当有利的技巧，并且在DP内将亿万威力吸收的PP值翻了倍，使用更有优势了，中等速度耐久不错的妙蛙花使用亿万威力吸收往往可以在很多贫血时做出大威力吸收技巧来补充自身的HP（因为发动了茂盛特性）。



还有一些特殊的方式，比如常见的催眠能破盾，还有蜥蜴王的莽撞破盾都是相当经典的战术。这里简单一提物理攻击方面的木叶锤和蛮力藤鞭，两者威力都是120，前者攻击后有反伤害，而后者命中只有85，能学习的PM两者都比较分散，所以一般情况

下物攻的很少。此外也就是刚才所提的变革为物攻的叶刃，会使用其的草系PM只有蜥蜴王、热带龙、草精灵三个，蜥蜴王物攻基础不算高，但是有特性辅佐也勉强过的去，而草精灵基础攻击不错，速度也不低，但副属性技巧不多，相对蜥蜴王还可以使用雷电拳、咬碎、龙爪、地震等技巧，但两者都有舞剑，强化后攻击基本是定死的战术。另外注意一下热带龙，虽然也有舞剑，但特性和种族都不支持去舞剑，所以热带龙物攻能力并不如另外两者。

草系PM详解

草系PM数量也不是很多，排除未进化形态，493内总共有26个草系PM，正好可以凑成一套英文字母，有兴趣的读者可以把草系PM实力排个名次，分别用字母代替，笔者这里就不细细分排了。

说实力方面，草系PM实力弱的不多（真正弱的恐怕只有派拉斯特），但是有一些相对其他PM来说比较累赘的到是有一点，DP内这个股势头稍许小了点。不过作为一个标准的对战玩家，总是在时时刻刻的寻找每个PM的不同点而发挥。比如说草+毒属性的PM就好几种，在DP对战的趋势下，假面媚骨坐了第一把交椅之后，其他PM出镜率也就越来越低，但随着对战的强度越来越高的时候，玩家也渐渐开始用起了另外三种，为什么呢？因为他们有着假面玫瑰做不到的地方咯，正是因为这样，草系PM才更值得去研究。



毒药良方（草+毒）

这个系列的PM就四种，分别是，妙蛙花、霸王花、大食花、假面玫瑰，作用分别都不同。先来说这个属性的优势，也就是前文所说过的能够防止中毒和寄生种子，有一定的技巧来反击放寄生种子的PM，所以总体实力相当强。附带的毒属性用来挡格斗系攻击可以通过状态技巧来反制，比如催眠粉、寄生种子等技巧，抵挡的范围比起纯草系要多了一点。虽然不能直接抵挡地面系攻击，又被超能系所克制，但使用地面系技巧的PM种类繁多，未必是地面系，所以也未必能反制服的了（比如血翼飞龙的地震），而超能系级别是没有毒属性也难抵挡其变化多段的攻势，所以对地面和超能的抗性其存在的必要性也不大，换来格斗的抗性倒是相当出色。此文写到这里也顺便打消一部分玩家对草毒属性的错误看法，多数玩家想必都抱怨过草系带了毒系的属性是变差劲了吧，但实际并非如此。（包括笔者和笔者的一些朋友都曾经有过此类错误的判断）

综合耐久方面妙蛙花和霸王花显然是数一数二，而霸王花却可以使用芳香疗法，所以战术和妙蛙花类似却又有极大的差别。在RS时代礼物技巧中含有会寄生种子的走路草，也就是说，霸王花在礼物技巧得到的情况下，实战实力完全和妙蛙花不相上下，玩网络对战平台的话则可能直接有设置，更容易使用。一般情况下寄生种子和泥暴弹可以说是这两个PM不变的配招，而其他的配招往往就在亿万威力吸收、催眠粉、麻痹粉、觉醒火、光合作用中选择一招。以上这些都是两者共同含有的技巧，但是相对不同点就在于妙蛙花可以使用吼叫、叶绿风暴、光墙，而霸王花则可以学习芳香疗法、吸收拳、挠痒，所以说两者的战术就有这点微妙的关联。从技巧分析上来看，妙蛙花有吼叫，所以可以驱赶一些电系PM，尤其是雷精灵的接力棒，往往换上妙蛙花来抵挡了则被其接力给其他PM一个替身，反而对其不利，有吼叫就容易了许多，同时叶绿风暴和特性的存在就可以强攻，并且速度种族也有不低的80，光墙的作用则是防御一些非本系的克制招，比如水系PM的冷冻光线；而相对霸王花来说，实际的区别可能只有一个芳香疗法，作用不用多言，吸收拳和挠痒也仅仅是在攻击上有点细小的变化，但是霸王花的速度种族和攻击能力实在不支持其去攻击，所以一般霸王花的战术相对来说要单一，但绝非妙蛙花的累赘。此外一提，大食花技巧方面能学习反射盾而不能学习光墙，这又是一个细小的对应，只可惜两者战术差异太多了...

然而大食花则是和假面玫瑰有的一比，大食花一直是双刀的种族项，但却由于努力分配问题，导致效果不好，比起同样能舞剑的且速度还不如的妙蛙花逊色不少。而DP内正是大食花觉醒的时候，因为泥暴弹成为了特攻，也就出现了类似椰蛋树的双本系晴天输出的叶绿素特性PM，无疑晴天下威力颇大，即使遇到盲点也有催眠粉解围，只是可惜了没有类似椰蛋树的大爆炸而已。而假面玫瑰本身速度种族都高达90，晴天下不但有本系的阳光烈焰，还有新学到的天气球可以利用，这样在晴天下就可以

输出威力100的火属性特攻，很好的打击了盲点，并且同样也有泥暴弹和催眠粉，特攻也和椰蛋树一样并列草系第一，效果相当理想。两者的区别可能就是速度方面，一个基础速度高，一个晴天速度高。同样在消耗方面两者也有截然不同的挂念，大食花侧重在于打落技巧，而假面玫瑰则有有时撒菱和毒菱在，唯一遗憾的是大食花无法学习寄生种子。双打时大食花的胃液可以用来消除对象的特性，也值得去一用，并且本身特性适合打天气战，还是相当有优势的。

四者通看下来，战术所需要的上场机会最好的还是来抵挡状态技巧，其次是抵抗电系技巧。假面玫瑰可以说是草系（注意，是草系，不是草毒属性）中使用率最高的一个PM。

◆推荐配招：

妙蛙花

泥爆弹+寄生种子+催眠粉/吼叫+叶绿风暴/亿万威力吸收/能量球

霸王花

芳香治疗+泥爆弹+催眠粉+寄生种子[注：寄生种子GBA礼物技巧]

大食花

放晴+催眠粉+阳光烈焰+泥爆弹

假面玫瑰

毒菱+催眠粉+叶绿风暴+寄生种子

放晴+天气球+阳光烈焰+泥爆弹







派拉斯特

这个PM只可以用鸡肋来形容，技巧方面到还有一些不错的技巧，比如催眠命中100%的蘑菇孢子，还有治疗状态的芳香治疗。但是看在种族和属性的上只有让人失望的份，首先不错的95物攻前才仅仅30的速度种族，这点给人第一想法就是无条件攻击……然而仅此也就罢了，属性草+虫的弥补方面实在不独到，耐久也不高，基本上能防御的本属性对象往往无法防御其副属性对象，比如其属性抵抗地面系4倍，却难以被岩石、冰、飞克制，还有水系电系等抗性都比较难得，但都无一外乎被副属性冰系克制，可以说这个PM上场都不容易，而且没有高速来催眠对手，想用好这个PM的确需要一定的实力...惟独新特性干燥皮肤可以在雨天队内参与联防，但却自身无法求雨让人感到惋惜。不得不承认，这个PM的处处都太失败了，口袋妖怪出了10年之余，这个PM依旧无所事事。

OK，以上为牢骚之言，如果非常喜欢这个PM的话，可以给出一个推荐的方法。即和水系PM联防使用，并且依靠水系PM使用欺骗空间生存，上场之后因为速度越低则可以先执行攻击，所以就可以执行先催眠后舞剑的打法，5回合欺骗空间内如果能有效的解决掉一个PM，我认为这个PM已经尽了最大的可能去完成其应该做的事。至于水系PM来放欺骗空间的话，个人推荐使用呆河马，不但物理耐久比较不错，而且不容易被对方先读上场的虫系PM给反杀。（如果是宝石海星使用欺骗空间的话，排除音速蝉，则欺骗空间后速度会比虫系PM慢）

◆推荐配招：

蘑菇孢子+舞剑+十字剪+芳香治疗[先制之爪



椰蛋树

草系的第一把交椅绝对可以说是椰蛋树，因为椰蛋树可以适应大多战场（即大多规则下的比赛），战术也相当丰富。种族方面也没有丝毫弱项。战术主要是攻击，至于怎么攻击，拿什么攻击，如何上场等这些问题，下面一一详解。

最常见的应该是晴天下的战术，因为本身草系第一特攻配合一发阳光烈焰威力十足，并且还有本属性的精神干扰，所以在没有晴天的情况下，其也有一定的攻击输出，并且速度加到200的情况下，在晴天下可以超过大多PM。另外其上场机会也相当多，水、地、格斗三属性的抵挡相当实在，特别是格斗，

多半是本属性输出,所以依靠精神干扰完全有反制服能力,也因此可以在这些情况下寻找放晴的机会。晴天下的椰蛋树基本放晴、精神干扰、阳光烈焰是不变的三招，最后一招一般选择协助破盾的催眠粉和大爆炸，也可以用增强打击面的觉醒火。这样的打法相当直接，甚至很难防，当能彻底防止的恐怕也只有一些极其霸道的特盾，比如幸福蛋、卡比兽等，不过也都惧怕其大爆炸的威力。

而另外也有延伸出来的战术，因为放晴需要回合，从而椰弹数走向了游击的路线也未尝不可，甚至游击的效果比晴天更良好。如果不使用放晴的情况下，那么催眠粉和大爆炸就可以同时使用，而相对来说阳光烈焰只有换取威力比较低的能量球了，不过笔者这里推荐使用亿万威力吸收，一方面可以回复补充的HP，另外一方面是本身就有高威力的精神干扰作为主攻了，可以适当换一些更有利的技巧，当然也可以换成威力更高但有副作用的叶绿风暴。

其次其还可以学到一些不错的辅助技巧，物理耐久也丝毫不逊色，对于地面和格斗两属性的反制绝对是相当彻底，辅助技巧中可以学到双墙、寄生种子、欺骗空间等比较使用的辅助技巧。

◆推荐配招：

放晴+阳光烈焰+精神干扰+催眠粉/大爆炸

催眠粉+大爆炸+精神干扰+亿万威力吸收/能量球/叶绿风暴

欺骗空间+催眠粉+大爆炸/寄生种子+精神干扰/叶绿风暴



大菊花

虽然作为主角PM，能力也在耐久上比较不错，但是无奈赶上个纯草系，而且由于攻击技巧不充分，所以很多情况下在辅助战术下并没有攻击机会，很可能因此而失去主动也未必。由于考虑到80的特攻也不低，依靠特性来打攻击战术还算相当不错，因为原始力量的特攻化，所以可以小打一下特攻战术，而且草系和岩系的属性盲点也不多，虽然威力差了点，偶然搏击一下原始力量的特效可能是最出彩的地方了吧，其他技巧有回复技巧光和作用，也有破盾用的草笛，还有大威力的叶绿风暴，如何使用就看玩家自己选择了。

另外笔者这里不提辅助战术的原因也正是其辅助战并不算好用，虽然DP内新添加了芳香疗法，但欠缺的是攻击技巧来反制服对手，偶然靠寄生种子还算可以一用，实际战术意义并不算很大。而其他类似反击等技巧也比较投机，这里就不多作详解了。

◆推荐配招：

原始力量+能量球+光和作用+草笛/芳香治疗



美丽花

在RS内明显是霸王花的累赘，身为纯草属性的美丽花，在属性上和霸王花比没有任何优势，技巧还不突出。DP内和霸王花唯一的区别就是可以学用叶率风暴吧，比较遗憾的是没有什么新特性来支持其特攻，不过战术很明确，主要思想就是依靠催眠



粉+叶绿风暴的强打战术，特性这里作用不大，所以速度努力一样要配的比较多，觉醒力量也不必要限制在火属性，觉醒飞也可以小小的考虑一下，其他技巧就随意了，总体来说，美丽花虽然摆脱了累赘，

但总体实力并不强。

◆推荐配招：

叶绿风暴+催眠粉+寄生种子+觉醒火/飞

毽子棉

前作中只能用一些小把戏的干扰战术，而且很多战场上其唯一的独到的鼓掌却发挥不了作用，所以战术始终不是那么完美。而且作为会使用寄生种子的PM，针对其只需要一直交换即可，毕竟其本身没有什么攻击能力，即使被种下了种子，来回交换对手依然没办法。DP内的临别礼物是亮点！不可否认，临别礼物的战术主要体现在其他PM的攻击辅助上，而有能学到催眠粉的来说真是相当容易，因为一下就能免除对方两个不稳定因素（催眠一个，临别礼物一个），若要配合腹鼓的话，可以考虑用一下种子后再使用临别礼物，这样成功率能大大的提高。

配合的PM要求不算大，属性能够小小的兼容就可以了，可能毽子棉的配合下，DP内依然可以看到腹鼓喷火龙也是必然的。很有趣的是，毽子棉在DP内也添加了芳香疗法，但是实际作用比大菊花还不如，也就没有什么使用的意义了。把战术焦点都放在临别礼物上吧，也可以携带力量药草，配舞剑和飞跃来攻击一般不错，消耗还有再用临别礼物，总之配法也算比较多。

◆推荐配招：

催眠粉+临别礼物+寄生种子+燕返/觉醒飞

鼓掌+替身+寄生种子+催眠粉

向日花怪

新特性太阳能相当不错，而且相对同特性的热带龙来说，向日花怪的特攻略微高了一点。不过也仅此优点了，速度方面其极限速度还无法超过未加速度的盔甲鸟，HP方面和热带龙更是没的比，比起属性来说，纯草属性不但抵抗的属性不多，而且攻击方面也少一招本属性，所以相对太阳能特性来说，其实向日花怪并不怎么好用。不过自GS时代诞生了向日花怪后，笔者想其也仅仅是个kuso型的PM吧，甚至笔者觉得其造型很有趣，但战术的确是一塌糊涂的没话说。

要说比较优良的战术，可能RS时期唯一除了画狗外可以莽撞+草笛+寄生种子的PM，利用这种战术的话，效果其实不错，但无论是那30的速度种族，命中不高的草笛，都是对此战术打上了巨大的折扣。所以让人不得不去把速度加到极限，但是HP种族本身就高，而且不够稳定，甚至有时候玩家更愿意去用其国进化形来莽撞（也就是那个493内种族和最低才180的向日种子）。想要在速度上做文章，无非就是利用天气来提升速度，好在其还有叶绿素特性存在，优点是存在有些天气可以依靠永久天气，比如古拉顿，神兽战晴天中速度倒是可以超过水都兄妹。而另外一种方法就是欺骗空间，还要算上交换回合与无伤上场的问题的话，那5回合的欺骗空间根本不够用。

总体来说，向日花怪若没有永久天气的古拉顿支持，根本谈不上什么战术，而出现在神兽战中，作用也仅仅莽撞一个，如果对自己的运气有信心的话，草笛还能催眠一个。由于晴天下可以用叶绿风暴还可以反制古拉顿，所以神兽战中的上场机会多半是寻找对方古拉顿上场次，不过仅仅作用也不太现实罢了。

◆推荐配招：

莽撞+草笛+替身+叶绿风暴[速度果]



雪拉比

草系的神兽之一，拥有着和椰蛋树一样的属性。可以说在草系中才草+超能算的上只最优属性了。椰蛋树则是因为催眠和大爆炸等技巧成为了草系的王者，而雪拉比则是依靠着高耐久和丰富的辅助技巧获得了大多数人的认同。

雪拉比自然也拥有草系特征的寄生种子，还有PP更多的回复技自我再生，自然恢复特性可以在交换的过程中解除状态，自然也可以解毒，更有治愈之铃来回复整队的状态，一定意义上来说，雪拉比是个不死之身。

辅助技巧方面接力棒的作用再明显不过了，接力内容主要是冥想和舞剑，并且配合自我再生来说，接力的成功率相当高。神兽战中消耗的地位也不低，考虑到拼冥想的情况下，回复封印成为了无挑拨的雪拉比一招制胜法宝，限制5回合的回复，恐怕连幸福蛋这类超强特盾见其也不敢逗留。攻击方面速度

特攻种族均100，叶绿风暴的威力不用多说，因为有冥想的配合，所以威力更高出一层，可以用无副作用的精神干扰可以作为主攻，必要的时候使用叶绿风暴即可，不过不适合对拼冥想。

另外一提，雪拉比在DP内可以学到电磁波，而RS内却不能，这点还真难猜测老任又在想什么，可能又是一个失误吧。

◆推荐配招：

冥想/舞剑/充电光线+自我再生+接力棒+精神干扰

寄生种子+回复封印+自我再生+精神干扰/影球

冥想+影球/精神干扰+觉醒斗+自我再生

治愈之铃+自我再生+精神干扰+电磁波/剧毒/隐秘岩石



蜥蜴王

招牌技叶刃在DP内已经丧失风采，虽然威力提升到了90，但不可否认这招是以物攻存在的，偏向特攻的蜥蜴王肯定不是最适合使用此技巧。老战术莽撞依然好用，由于自身的属性关系，只要找到克制机会，很容易以一换二。攻击技巧一般选择能量球作为主攻。针对其特性来说，当利用替身把HP克制到1点的时候，也是发动特性的时候，一般携带特攻果。

本身因为可以学到舞剑，所以舞剑后实施物攻也未尝不可，物攻技巧以本系的叶刃为主，配合方面有雷电拳和燕返等技巧可以一用，草+电的盲点在于本身的草系，虽然虫系的十字剪威力更突出，但是草+毒属性的普遍，并且草系高物耐也不算多，所以选择燕返回还是有一定的效果。推荐携带气息腰带，因为这样可以避免了用替身来发动特性，为了这苛刻的发动特性条件，不妨可以可意削减一下蜥蜴王的耐久个体值，当然也没有绝对的必要。如果担心气息腰带发动不容易，可以换掉其中一招为吸收拳或亿万威力吸收，不过打击面就差了许多罢了。

◆推荐配招：

替身+莽撞+能量球/叶绿风暴+觉醒冰/龙之波动[特攻果]

舞剑+叶刃+燕返+闪电拳/反击[气息腰带]

舞剑+叶刃+替身+燕返[攻击果]



狡猾天狗

前作中唯一的优势可以说是舞剑+大爆炸的战术组合，并且杀伤力极其可怕，钢系盾牌都有可能被其舞剑一次后大爆炸给重伤，但由于属性的关系，上场机会不多，所以战术发挥相当不稳定。

因为前作中有叶绿素特性的存在，在特性的辅佐下，打类似的晴天战术也可以一试，但效果绝不如椰蛋树要强大。DP内的新遗传技巧阴谋也给其他带来了拜托椰蛋树阴影的技巧。以为强化技巧配合不低的速度来说，完全可以直接阴谋强化，而未必



去使用老一套的晴天战术，因此特性也可以从容的选择早起，回复HP可以依靠睡觉和亿万威力吸收这两招。

最后依然不可以遗忘大爆炸这招，因为阴谋强化若对手出特盾抵挡，则可以利用大爆炸来破盾，这样的情况下的，也方便队伍内的其他特攻手展开攻击。不过在气阴谋技巧出现后，似乎已经没有人

会再去刻意使用舞剑了。

◆推荐配招：

阴谋+暗之波动+叶绿风暴+大爆炸/气功弹

斗笠菇

说到这个PM不妨先说一下基础知识，虽然其强大的蘑菇孢子很被对战看重，但实际游戏中用斗笠菇的玩家可能不多，可能忽视一个细节，那就是这招进化形态的是无法通过升级学习蘑菇孢子的，必须在未进化时45级才可以学习到。

题外话说完，来说一下战术问题。战术方面相对RS来说更单一了，原因主要是因为觉醒力量的特攻化导致觉醒鬼的斗笠菇销声匿迹，另外一种战术却普及了起来，即蘑菇孢子+替身+寄生种子+气合拳。前作中斗笠菇强大的地方莫过于在种子和觉醒鬼中很容易判断错误，因此为了防对方的斗笠菇相对来说不怎么容易。

新物攻技巧种子爆弹和气合拳的兼容性也不算非常高，眼下斗笠菇的配招中可以说替身是必定有的，新特性毒疗彻底代替了过去的孢子特性，携带毒珠的情况下可以立即中毒并且免疫其他状态的，回复HP量还比携带剩饭要高，不用实在可惜。

战术方面也有小部分的变化，因为没有岩系技巧，所以弥补盲点成了绝对的不可能，通过舞剑的强化战术也可以因此而诞生。而因为被大多数鬼系PM压制，尤其是木乃伊王，携带铁球配合舞剑和投掷倒是可以反制一下木乃伊王，不过战术反而不灵活，使用不使用完全按照个人习惯而定夺。

◆推荐配招：

［毒疗］

蘑菇孢子+气合拳/瓦割+种子爆弹/投掷+舞剑［剧毒珠］

蘑菇孢子+替身+气合拳+寄生种子［剧毒珠］



梦歌奈亚

和狡猾天狗一样的属性，战术方面区别就大了许多，因为特性关系，所以相对更容易适合沙暴队中，而且也是沙暴队中反制宝石海星的一个重要环节。技巧由草笛和同归的存在，利用这两个特技来换取对方PM的重要核心。不过草笛的命中比较不可靠，而且梦歌奈亚的速度种族也不算很高，所以这样的战术要保持先手至少努力得加到超过一类PM的速度才可以。

其次，由于本属性新技巧埋伏在这里能起到了相当关键的作用，只要对手当回合选择攻击，则会被埋伏先制，所以要利用埋伏打出效率来必须配合舞剑，而埋伏技巧的副作用则是，若当回合对手没有使用攻击技巧，则埋伏技巧使用失败，相对来说若对手不攻击，则可以使用威力更高的气合拳来打击对手，不过对先读要求比较高，没有良好的先读不太推荐使用。

值得一提的是，梦歌奈亚在RS时期可是恶系的第一特攻，只可惜没有优秀的特攻技巧，而在DP中能量球、暗之波动双本属性技巧都有，而对应特攻的则是撒菱和寄生种子这两招消耗技巧，因为高速旋转的PM往往都被其草属性克制，在常规天气内使用和其他PM比起没有任何优势，而在沙暴天气下无论使用寄生种子还是撒菱都有非常良好的效果，消耗力度大大的加强，相当值得考虑使用。

◆推荐配招：

舞剑+埋伏+种子爆弹+气合拳/寄生种子

撒菱+寄生种子+暗之波动+亿万威力吸收/能量球



热带龙

这个PM在DP内强度彻底上升，原因是多了飞行属性的本属性技巧，以及草系更高威力的叶绿风暴，还有太阳能特性、鸟栖技巧等因素，都是这个PM在DP内强大的原因。

虽然特攻种族不算相当出色，但是放晴或者生长可以提升特攻来发动威力巨大的叶绿风暴，特别

适合游击，鸟栖在这里完全是游击所用到的回复HP技巧。双本属性互补的相当好，可以打击面相当出色！因为特攻威力不大且有鸟栖作为回复技巧，携带道具可以不使用剩饭了，也可以弥补一些技巧的威力，道具可以选择比较冷门奇迹种子，考虑到生命玉的副作用比较大并且威力提成也仅仅是1.25倍，而奇迹种子也能够提升草系威力1.2倍，并且没有副作用，威力输出也绝对过的去。

另外注意一下辅助技巧，这作中辅助技巧运用可能相对较少，因为攻击DP的攻击力度导致了其辅助技发挥不容易，主要是寄生种子和吹飞技巧，也是破解对手战术的主要核心技巧，不过一般是配合在攻击时客串使用的，没有必要将热带龙当做盾牌使用。

◆推荐配招：

[太阳能]叶绿风暴+空气切割+鸟栖+放晴/生长/寄生种子[奇迹种子]



土台龟

物理攻击高达109的种族，特攻却只有草草的75，发展方面多半是从物攻发展。强化技巧舞剑、



诅咒各有千秋，若使用舞剑则努力要稍微加一些速度来保证超过部分PM。攻击技巧方面有这本属性高威力的木叶锤和地震，但两招兼容性不高，一般选取一招配合一招岩系技巧相对好用一点，最后一招选择辅助技巧比较不错，一般是光和作用，还有隐秘岩石、寄生种子等辅助叫比较优秀。

属性方面来说只能是可圈可点的程度，倒是可以防地+岩的属性组合，但对地+冰/飞来说可就不容易了，其次对于电+草也可以有的打，但电+冰就支持不住了。总体感觉土台龟不算非常难用的PM，但攻击效率可能也因此不算非常大。

◆推荐配招：

诅咒+光合作用+地震/木叶锤+岩刃

羽衣虫（草+虫）

这个PM拥有三个属性形态，因为草系的形态和派拉斯特一个属性，比起其他形态来说的确累赘了不少，战术方面怎么看都好不了。不过由于特攻也有79，本属性技巧也有高威力的叶绿风暴，小小的一打还算有点优势可言。其他方面依然没有寄生种子，所以这个PM无疑又是和派拉斯特难兄难弟，这里不多评论了。

◆推荐配招：

叶绿风暴+觉醒虫+影球+精神干扰[专爱围巾、专爱眼镜]



太阳樱花

独特的特性，依然要依靠晴天，在晴天时我方场技巧招式威力提升50%。因为牵涉到我方场，所以双打就更有优势，当然单打也可以运用到这个特性。

不过该PM技巧本就不怎么丰富，所以战术相对来说也非常单一，攻击技巧没有叶绿风暴有点美中不足，而阳光烈焰由于不方便游击，所以只可以使用能量球，也可以视情况使用草结，考虑在晴天内的战术，觉醒力量自然选择使用火属性。辅助技巧方面有芳香疗法、草笛、寄生种子三招就可以值得

一用了。

双打方面配合火系PM可以说相当实用，因为晴天中不但能够提升火系威力，还有1.5的特性加成，更可以冲浪等全屏水系技巧直接致死的弱点，配合方面主要还是依靠火系PM为主。太阳樱花本身战术也不多，但是双打的时候协助队友的作用却相当关键，灵活使用的话，能够得到很好的效果。

◆推荐配招：

能量球+保护+觉醒火+寄生种子/芳香疗法



捕蝇怪草

这个PM估又有是老任的一个kuso产物，浮在天上的捕蝇草，纯草的属性，特性还是浮游...



战术方面既然有浮游特性在，就有一个无效抗性能等这上场，而技巧方面也一点不拖沓，舞剑能够强化攻击能力，而催眠粉则可以破盾，攻击技巧也有高威力本系的蛮力藤鞭！不过其他物攻技巧也就只有咬碎了，最多算个投掷。

努力分配问题依然先要注重速度，如果PM再没有速度的话，那根本没机会舞剑...其实这个PM也就速度问题大了一点，舞剑后的杀伤力一点也不逊色一些有名的攻击PM，合理利用浮游特性可以很好的做到这点。

◆推荐配招：

舞剑+催眠粉+蛮力藤鞭+咬碎[可以携带先制爪]

雪人王

独到的特性存在，已经让草系这个大家族充斥了所有天气战术了，果然植物是对天气是相当敏感的。虽然属性是号称所有属性中组烂的两个属性草和冰组成的，但是两者组合后却有不错的抵抗范围，比如地+水的暴鲤龙，还有电+冰/草的属性也可以抵挡，这点来说，雪人王的属性可以说是相当不错。

战术方面也相当丰富，首先有舞剑强化，本属性物攻技巧木叶锤，还有先制技巧碎冰飞击，强化方面基本没有很大的缺陷，还有发动条件比较艰难的气合拳。特攻方面有暴风雪和能量球来作为打击，因为降雪特性制造的冰雹天气，可以使暴风雪的命中变为必中。

而队伍配合方面来说，雪人王因为所带的是冰雹特性，所以选择的PM尽量要能够控场的PM，游击PM如果无法免疫天气的伤害，那么是没有办法蹭到剩饭的，所以更容易牺牲。如果使用非冰系PM在队内的话，尽量选择不会被冰雹伤害的PM，或者有回复能力的PM，也可以是无效抗性比较多的PM，否则冰雹的天气对自己不利则意义小了许多。

◆推荐配招：

舞剑+木叶锤/种子爆弹+碎冰飞击+草笛/岩石封杀/岩崩/地震

草笛+寄生种子+暴风雪+气合拳/绝对零度



巨藤怪

DP内多了一个比较另人满意的进化形态，其高物攻和速度使很多玩家眼热。针对其能力来说，50的速度种族加满后可以超过大多盾牌，催眠粉和舞剑的强化套路雷同捕蝇怪草。这个PM唯一奇怪的地方就是特攻种族比物攻种族倒要高出10点，但特攻

方面完全没有特色，最强特攻技巧也就叶绿风暴，如果要配合的话，除了觉醒力量外，还有原始力量可以小小的弥补一下打击面，至于电击波的话，威力不如觉醒电则永远是硬伤（为什么不会十万伏特...），其次泥爆弹因为不是本系技巧常常被无视。

消耗方面这个DP还算比较有特点，因为DP内多了打落，要知道打落+寄生种子的combo可是很少见的，灵活配合的话，消耗战术可能是草系中也相对比较顶端的，不过打落的盲点有几个黏着特性的PM，寄生种子除了本身草系外还有毒液特性比较难缠，适当注意这些PM的话，巨藤怪的消耗战术还有得以应用的。

最后简单说一下未进化形态，由于速度方面比进化高出10点，而且本身可以学习催眠粉和莽撞，所以这一BT组合在DP对战中的蔓藤怪可以再次发扬，前文说到过了向日画怪也有此combo，比较可惜的是速度和催眠命中都大不如意，操作难度也相对要高许多。

◆**推荐配招：**

催眠粉+莽撞+替身+叶绿风暴[速度果]

打落+寄生种子+能量球+原始力量/觉醒火



草精灵

依布的草属性进化形终于满足了同人画师，而战术方面因为带了草属性，在刚听到这个PM名字的时候，甚至一些玩家都感觉即将成为一代鸡肋的PM。不过事实真是这样么？

草精灵的能力分配还依旧是130 110 95 65 60的格式（但凡是依步的进化形，种族都是由这6个数字产生的），并且速度95和攻击110这两个种族分布让人眼前一亮，而学招方面也能学会了RS时代蜥蜴王的招牌技巧——叶刃，并且DP内叶刃的威力从70提升到了90，辅助技巧方面草笛和舞剑一旦看见，很容易想到，前文说了多次的催眠技+强化技的战术，而且草精灵也不例外，甚至更强。

比起强化来说，由于物理耐久方面还算不错，所以草精灵有挡地震的资质，并有一定的反制能力。而舞剑不但可以攻击，还可以用接力帮来辅助队友。而哈欠、许愿、撒娇等辅助技巧，这里作用不大，也就不多说明了。

◆**推荐配招：**

舞剑+草笛+叶刃+燕返/最终保留

舞剑+接力棒+替身+叶刃



荷伊米

这个PM对其的评价可能要低一点，倒不是因为能力不过硬，最主要的原因是同种族同特性的雪拉比存在使得他的存在感微薄了些。所以要发扬其价值主要在于区分雪拉比与其的不同点才有待发扬，不过没有了超能属性在，无法完全抵抗格斗，始终在神兽战中无法站稳脚跟。

比起雪拉比的优点是，可以学习草笛、种子闪光弹，勉强还可以算上个芳香治疗，而雪拉比的治愈之铃对隔音特性则无效。虽然种子闪光弹的存在



只允许去好好打攻击，而且特效可是前所未有的40%降低一级特防，最遗憾的是，该PM没有特攻强化技，也没有影球（最多凑觉醒鬼/恶），所以战术主要建立在快攻上，而且草笛在神兽战中不但命中不行，更

是有噩梦兽将其彻底代替，所以使用的必要也不大。

如果用比较固定的战术的话，那就是替身+寄生种子的老战术了，虽然很多PM都能用，对其来说也是无奈之举，可以配合一下草笛来用，不过效率也不算非常高，在神兽战中想要控场又能催眠一个，可以说最到最高程度的战术了，其他方面已经没有任何优势可言了。

◆**推荐配招：**

替身+寄生种子+种子闪光弹+草笛/觉醒火

草系终极大PK——摇篮百合 VS 荷叶鸭

本次属性谈开设一个新的内容，那就是在热门PM中做个大对比，也可以让读者在对战讨论中获得更充裕的战术知识。注意看的读者可能都发现了，本期PM介绍中没有荷叶鸭和摇篮百合的战术简介。因为这两个PM特点都比较鲜明，比起草系天王椰蛋树来说，这两者的主要资本都是在于有着不死之身，比起重在游击的椰蛋树来说，这两者不但好用，而且实用价值也比较高，可以配合大多数战术一起实行。因此笔者为了响应“口袋帮一干人等”的响应，向广大玩家推出了这一草系大神的终极PK！

先来说摇篮百合，又名化石花、摇钱树等，又因其摇钱树之名，玩家间通常称其为钱神花，或简单称其为神花。当然这个“神”字并不是乱加的，神花不死之处也就是拥有这比较高的特耐，以及不错的属性抵抗，霸道的闪电鸟对其也是无可奈何，众所周知，化石花是著名的消耗PM，它本身耐久不错，又会自我再生这种实用的回复技能，再加上剧毒、XXXX这些优秀的消耗招数，放在沙暴队里消耗对手更是锦上添花。

而摇篮百合的特点既然是有不错的属性支持，相对来说，荷叶鸭的特点就在于能攻擅守了，但却抗性不及其。因为其特点和摇篮百合不同，也有着相应的优势，玩家自然不会遗忘其强大。荷叶鸭，又名乐天荷童、菠萝鸭、鸭子，虽然水系中还有哥达鸭这个鸭子在，但玩家间所说的鸭子多半是指代荷叶鸭，后称其鸭神，用来区分和哥达鸭的地位。

摇篮百合的神格主要体现在其不死的消耗能力，多了岩石属性对其来说抗性相当到位，当对战还停留在RS阶段的时候，一个雨天队面对一个摇篮百合简直就想是遇到瘟神一样反感，而克制其的冰属性往往都是非本系技巧，常见水系的PM一招冷冻光线打在摇篮百合上最多也就1/3的HP，在DP时代内，沙暴天气对岩石系特防1.5倍提成之后，更容易形容其不死之身的程度。不过DP内自我再生的PP已经从过去的20下降到了10。当然摇篮百合作为盾牌自然不是没有弱点，因为任何无法防毒的盾牌，剧毒和本身不足的攻击能力来说，这无疑是致命伤，而摇篮百合本身的消耗手段却只有剧毒，因此遇到钢系尤其麻烦，虽然可以选择火属性的觉醒力量来使用，但始终治标不治本。

另外摇篮百合的吸盘特性到也值得一用，主要用处就是在接力方面可以防止吹飞和吼叫，而且DP内本身可以学到舞剑，作为一个接力终点还有不错的成果，只可惜速度和攻击能力都不算非常高，要接力的话，速度值最好超过180，因为速度种族本来就低，也不必过高的要求。而攻击努力则极限都不超过300，只有根据需求来做了，另外既然有回复能力，而且本系招的岩刃是急所技，道具推荐带个焦点镜来提升CT率，这样对战效率比较高。

相对强硬的消耗来说，有着鸭神风采的荷叶鸭自然也不会败在摇篮百合之下。相对消耗而言，由于其可以学到寄生种子，消耗方式比起纯剧毒来说，多了损人又利己的功效，当然这里也不能完全排除剧毒的可能，附带着水属性能比较有效的打击剧毒盲点，更可以配合寄生种子一起消耗，这点来说，消耗力度来说，和摇篮百合比起来不分上下。至于回复技巧方面，有这PP相对比较少的光和作用，当然使用熟练的玩家来说，寄生种子的回复已经够了，所以在日常配招中很少会见人同时使用寄生种子和光和作用。



相对天气来说，荷叶鸭的雨天战术在上期内也提到过了，虽然威力方面优势颇低，但由于双本属性配合一个冷冻光线的打击面甚好，对于该PM而言，考虑配合接力特攻来打或许会好一点。当然物攻方面比起镰刀盔暴鲤龙等水系，还有土台龟狡猾天狗等草系来说都没有很大的优势，这里都不多言了。

都说两神对抗，必有一伤，但是从以上笔者分析来说，这的确是很难的事，虽然神花曾经一度给众多消耗玩家带来了福音，但神鸭后来居上的能力也不可小瞧。可能一些玩家间不经意的聊天中就能

发现，比如“要特盾就用钱神花”这类的广告词都有经常出现，灵活使用两者却可以适合在大多战场上。

◆**推荐配招：**

摇篮百合

剧毒+自我再生+能量球+觉醒火/岩崩

舞剑+岩刃+地震+替身/自我再生[焦点镜片]

[轻快]荷叶鸭

求雨+冲浪/高压水泵+冷冻光线+能量球/亿万威力吸收[奇迹果]

寄生种子+冷冻光线+冲浪+剧毒/求雨

上期属性谈疑问解答

上一期介绍的是水系的PM战术，有几个一些读者入手口袋迷9之后，曾经在网上问过笔者一些关于文章内容的问题，这里来解答一下。

1.上期中曾经说到珍珠贝的两个进化形可以学习到液态圈和接力棒，但是水精灵也可以使用该组合，为什么说是珍珠贝一家比较独到呢？

答：因为珍珠贝的两个进化形态拥有不同的强化技巧，而且攻击输出分物攻和特攻，即对应两个不同的进化形，相对来说，水精灵只允许其去使用特攻（物攻实在太低），而强化技巧方面也拥有高速移动这些技巧，还有比较独特的超级健忘和高速移动。

不过不考虑其他强化技巧的话，那么水精灵的确可以很好的代替这两者，但是本身接力液态圈多半存在于接力队，我想没有必要为了一个游击PM而去接一个液态圈吧？（毕竟在场回合有限），所以单接一项能力肯定无意义，并且水精灵在接力队常接的也非强化，而是常说的“接许愿”来给其他PM回复HP，所以作用很分明。

2.有人说道：“用水君代替白海狮吧”之类的话，我想问一下，水君和白海狮到底哪个强？

答：的确很多玩家语态比较正直，也可能会有很多人说PM之间的价值是不同的。但是笔者这里要说的是，白海狮的战术多半水君或者其他水系PM可以代替，唯一存在的优势就是灭亡歌和鼓掌能够共存，其他方面来说，可以说没有任何地方比的过水君。也就是说，两者如果比较的话，肯定是水君更强，而且强出不少，因为就战术方面来说，水君的战术就比白海狮丰富，种族也比白海狮高，适应场合也比白海狮要多，唯一的不同点也不构成强大所在要素。一定意义上来说，水君就是比白海狮强大，PM到目前有493个，没有个强弱是不可能的，否则还有进化这一系统干什么呢？排除未进化与进化形来说，我想没有人会说爱心鱼和海皇牙实力不相上下吧？

作为一个优秀的玩家，笔者认为，任何PM都应该去试图用一下，无论其多弱小，当然也无论其多强大。所以也希望读者明白，PM是有强弱的，但需要正确的去对待每一个PM才对。





Part Deen-动物园里的小青蛙

即使一直说过去的事情都不那么主要了，却还一直念念不忘；总以为自己受着神的照顾，而一直以来却只蜷缩在自己的谎言当中；有一天你的爱人告诉你，月食开始了，那么，梦也开始了。前世和今生都分不清楚。来到这个世界已经有了了相当的一段时间，或许是转世了，却不记得自己的前世是怎么死掉的。还是说其实根本没死，只是让神拿来开了一个不大不小的玩笑呢？过往的回忆，还依稀记得。

睁开眼睛，探险队一天的生活就开始了。绯所在的探险队现在只有两只精灵，走了一只猴子，剩下一只沙奈朵，她的名字是艾露莉可，简称为艾露。他们俩是恋人，绯记得，艾露和自己一样，是人类，而艾露却说，她本来就是精灵。就好象人类可以变成精灵一样，精灵也可以由于强烈的思念，而变成人类，来到另外一个人的身边。外表变化了以后，内心也会有很大的变化，猴子就是因为改变，而离开了。绯在人类的时候，是联盟的天王，变成精灵以后，就什么都不是了，甚至有的时候，连将敌人赶跑的能力都没有。恩啊，玛丽露。似乎性格还没有改变，只是有一点冷漠且易怒的脾气，不是那么适合自己的外型了。艾露随后就进来，打了水。其实绯变成玛丽露以后已经不需要洗脸了，只还保留着这样的习惯。绯不喜欢精灵的生活，没有手，身板也没有自己的恋人那么高，不能在夕阳下手牵手地战斗，甚至在遇到危险的时候，保护自己的恋人都很吃力，精灵的生活，太糟糕了。



“先生，这个探险队就我们两个人，您不考虑多招一个伙伴来么。”艾露问，“多一个伙伴，完成很多事情的时候都不需要那么吃力吧。”绯也想多同样的事情，不过想想猴子离开的原因，绯总不是那么高兴。毕竟这个探险队是一个比较弱小的队伍，即使来了新人，也很有可能像猴子一样失望地离开吧。他们俩曾经是很好的朋友。多一个伙伴，确实是可以在执行任务的时候最大限

度地保护艾露不受到伤害，绯却同时也害怕这一个事情。再被猴子这类的伙伴，抛弃一次——对于一向很重视感情的绯来说，绝对不是什么好事情。所以绯并没有正面回答艾露的话，眨眨眼睛继续保持着沉默，或许沉默是最好的回答吧。可以想象一只本应该是无忧无虑的玛丽露在伤心的时候，那种眼神——他是不会随便将情绪放在脸上的。

“你还是回答一下吧，整天不敢去面对现实，也不是一个办法哦。”艾露见他没说话，又接着说，“准备一下吧，我在外边等你，等下在广场那有事呢。”艾露说完就离开了。绯没有去照镜子。他不是很担心自己的想法会通过表情告诉别人，精灵的表情没有人类那么丰富，所以似乎掩饰，变得更简单了。或许接受现实才是最好的办法，只是现实太残酷。绯没有立场，没有一个强大的外表，所以说话感觉没有一点点力量，总是很软弱的。整个地区的探险队精灵是禁止打架的，绯虽然这样想过，却不能保证可以用打架来找到和以前想等同的地位。

换句话说，这里似乎相当的单纯，却又存在着和以前的人类世界一样的风气。就是那种外表的单纯吧，可爱；是不是说绯来了以后所以这里的世界也才变化了呢，毕竟变成的这只玛丽露，内心完全没有外表那么单纯。神的玩笑开大了，绯相信这个世界里还有很多和他一样因为被神捉弄而变成精灵来到这里的人。在这个地方，部分精灵有问题的精灵也经常说，自己是人。所以很多说自己是人类的精灵都会被认定为精神有问题。变成精灵已经是很不高兴的事情，他再不愿意被盖上一个精神有问题的精灵的帽子。要找到同样类型的伙伴，就和在Pineapple中区分菠萝和炸弹一样的，又无聊又刺激——他不是很愿意做这样的事情。

绯想得太多了，才记得艾露在外边等了很久。艾露起床的时间比较早，如果不是偶尔发发小脾气的话，都会在太阳完全升起的时候将绯拖出家门。绯就这事感觉到很幸福，早起是一个好事。他也想过，或许就是这个原因，才没有再考虑望探险队里多找一个伙伴，不愿意打破独自享受这种待遇的特权吧。当世界太平的时候，绯就想，换个角度去做做，自己很弱小，需要让别人来保护，这样的情况也很不错。只是没想到这个世界还没太平，他就已经到了要别的精灵来保护的程度了，在其他精灵看起来，那么弱小的一个家伙，嘴巴里还经常说要保护自己的同伴，是很好笑的事情，以前也说过自己是人类，所以有过被认定成是精神有问题的经历，最后还是艾露辩解说，绯只是有点累了，休息一下，就好。

“接到的任务是……”艾露问。“差不多等于要去死吧……到旋涡岛打倒洛奇亚。”绯觉得这个任务又是一个天大的玩笑，不过他还是说了出来，任务的信封上就是这样写的。来到这个世界，组织了一个探险队，起先还有任务可以选，后来就变成上头委派了。不是遇见一些根本不能完成的任务，就是一些基本不需要智商就可以完成的东西，再这样下去，或许就会疯掉。这个探险队的组织不知道和旋涡岛有了什么样的冲突，竟然准备开始进攻了？绯觉得那个首领确实有病，怎么说不能派一个基本没有什么样的能力的精灵到那里去吧。

“先生，我们会死么，到那里去的话。”“先回去吧。”绯说。绯见艾露没有动，想伸手去拉她，不过身高差异太大了，只好作罢，在那里干等着。艾露是在发呆，表情上并没有显示出在想什么事情，不过似乎异常的专注，以至没有听到绯的话。“先生你打算去那里，对吧……”绯点了点头，“恩，打算去看一下，反正到了这里，已经无意义了吧。虽然有你陪着，不过，这个世界真的很不习惯呢，尤其是对我一个那么自私的人来说。想要那么一点点的自由。”这个时候开始，气氛有一点沉闷，绯觉得自己想安静一段时间，所以接下了这个任务以后，并没有立即出发，而是让艾露推迟掉所有的访客，自己到后山的小



水塘发呆去了。这或许是唯一比较符合回忆的地方，记得自己是人类的时候，经常到小水塘边发呆，尤其是心情不开心，想自己一个人安静一下，绯会推掉所有的预约，自己一个人呆着。

神的玩笑真的开大了，尤其是当神给了他很多光环，又全部拿走，又弄了个不大不小的恶作剧之后，一个人的精神，会这样崩溃掉的吧。以前他不开心的时候，可以看到天空也是阴的，现在不一样，天空的心情很好，天气晴朗，期望下雨，然终究也只是期望而已。做一只精灵，没事装装B不错，不过现在哪里有这个心情呢。绯开始在考虑组织为什么要把这个任务交给两只根本不可能完成任务的家伙去做，而且莫名其妙地就要和旋涡岛那儿的势力较上了。不是传说，不管是什么地方，关系都是特别好的么。绯觉得不可能那是神的玩笑，要给他一个奇遇什么的，因为从来到这个世界开始，一开始就被抛弃以后——应该说是同伴的离开，这个世界里基本就没有发生什么样的好事情。本想暂时安定下来，做一个探险队的成员，暂时凑合着将这样的日子慢慢过下去。不过让一只这样的精灵外表的家伙去做探险队的成员，自我感觉很好笑吧。

他并不是担心明天的任务会怎么样，只是处于这样一种矛盾中，一方面觉得其实这样安静的生活也不错，另外一种方面，自己没能力在危险来临的时候保护自己的生活，觉得很失落。绯是一个比较好强的人，也非常执著地认为在有危险的时候，男孩应该站出来保护女孩，于是他觉得他应该回到以前的生活，即使很喧闹。虽然绯并不愿意过这样的生活，但还是会认真的地完成这样的任务，或许因为这样，才能从现在的生活里边，找到以前的生活的影子。探险队的根本宗旨就是尽自己的一份力量，去帮助需要帮助的精灵——一般来说，探险队里边是没有要打败什么样精灵的任务的，有这样的特殊情况，就是所谓的强大的精灵在失去了自我意识控制的时候。但这样的事情很稀有，也不是派出一个平时很努力地完成任务也不可能做得很完美的队伍去呢。组织里边指派这样的任务下来，用意真的猜不透，即使是已经做好了坚持完成任务的打算，心理有一个结，也非常不舒服吧。不能否认组织是一个优秀的组织，有时让人莫名其妙而已，变成精灵，绯也以前笨了很多。

“绯你想得太多了，还是去见一下心理医生吧，或许可以得到什么帮助。其实你有很多解不开的结子吧，真的不需要那么累的。”第二天就要出发了，绯没有去所谓的教堂希望可以得到指引，只是去广场找了组织的首领。猫头鹰的威望很高，虽然事务繁忙，但还是抽时间和绯见了一面。

“其实我还是很相信你本身就是一个人类的。只是其他精灵还不是很愿意接受这些事情。过往有很多变成精灵的人类来到了这里，当他们慢慢恢复以后，就回去了，所谓的精神病院，另外一个意思就是要找出其中的人类吧。其实精灵和人类都是一样的，对于有新的想法或者奇怪的想法的家伙，总是当异类来看。其中一部分真的是异类，但是另外一部分确实是精灵的，他们的想法很先进——绯你明白么，其实我们所需要的是安静地生活下去，并不是要享受怎么样的先进科技，在这里，你或许觉得很奇怪，但是如果一个小事情都要全部的精灵来投票才可以通过的话，那是无端的耗费资源。你觉得很好笑吧，绯。精灵并不是傻瓜，也和人类一样聪明。我们在慢慢发展进化的过程中，和人类选择了不同的路，人类享受生活，却不知道保护；什么选择了在享受生活的同时，无意识地保护着我们的生活。”“……”

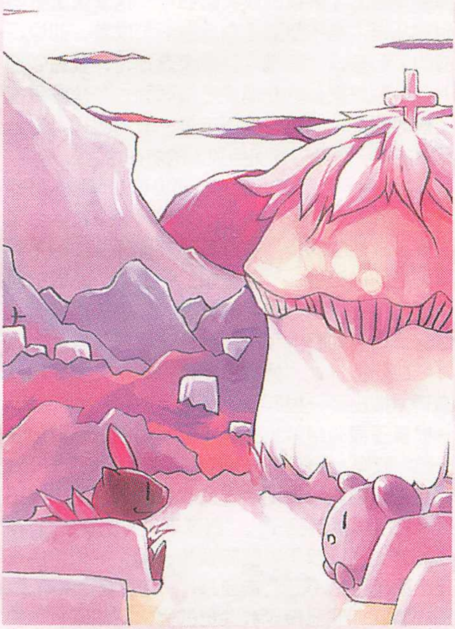


“你可能会觉得我很讨厌你吧，绯。你的想法很可能破坏这个世界的平静，我不是担心我会因此丢掉我现在的地位，请你想一下人类世界和精灵世界的区别好吗。如果你有足够的能力去保护艾露，你也会选择留在这里吧。”“其实，我说老头，你的话我都明白，只不过我过来问问你，为什么要把这样的事情交给我去做而已。我不觉得你会让我去送死。”“艾露是精灵，你是人类，你是不是先考虑一下你自己的立场。”猫头鹰反问。“恩，老头，我还是去找教堂找一下神父吧，或许他说出另外一种和你不一样的观点，其实我，毕竟爱情方面，你不是专家么。我还会回来问你把我派到那里去执行任务的原因的，如果我去完教堂还没有消除疑惑的话。”

教堂大概是很久没有精灵来光顾了，狃拉在里

边是很清闲的。处于一种没有事情做的状态，又不是很愿意去参加探险队的工作，保证一下平时的生活，也就满足了。他是一个思想家，但是思想家在精灵的世界里是不那么吃香的，虽然精灵也需要自己的精神生活，似乎他们所谓的精神生活不是要去接受什么样的思想吧，绯总觉得，他们早就有了自己的思想，以及自己的信念支柱，要在短的时间内去全部改变，严重的后果应该不是能用一两句话就可以表达的吧。

“其实谁保护谁都是一样的。”狃拉就比较简单地这样说了，他确实聪明，能看出绯心里在想的。“喂你应该明白，人和精灵都有累的时候，什么事都不要那么坚持的……哦你是要来捐款么，到教堂的门口那个柜台去就可以了……”于是绯就从教堂回来了。



精灵的生活，或许很不错吧。但是在这里，要女孩来保护男孩，绯是绝对没有办法认同的。回来以后，自己在想的什么东西，也基本清楚了。去找海神，或许他可以将绯从玛丽露的形状变回人类，将绯的世界恢复原样。绯觉得猫头鹰的想法就应该是这样的。只是，当初为什么会有矛盾呢。世界并不是完美的，选择自己最喜欢的那个就好了。绯觉得，今天的天气不是阴天，似乎是对的，因为自己的心情终究没有那么阴暗，即使早上还在迷茫。艾露等在家门口，似乎绯已经离开了有一段时间了。

“我有一个想法对你说，可能你会觉得很好笑。我不喜欢现在这个样子，也不能接受现在这个笨笨的玛丽露，所以我们回到原来那个世界吧。我，还是比较愿意在那个世界里说‘我回来了’，这里和那里的感觉不一样，我喜欢那里。”“那……探险队的任务呢？”艾露问，“明天的任务里，还是要去送死么……”

“探险队的梦已经做得太久了，虽然妙不可言，但终究无法接受，我还是喜欢梦醒的世界。”绯说。玛丽露的形象——愤青，作为一只小小的精灵没有多大能耐 却想做很伟大的事。沙奈朵的形象——倾向于接受眼前的一切的精灵，不是很有主见。狃拉的形象——很骚……

Part Terror-做探险队才是正经事

蚊香蝌蚪是个快乐的小家伙。一天早晨，听着雨敲打水面的声音，他决定要上岸玩玩。对于他来说上岸是桩新鲜事。因为他刚刚长出来的双腿还不太适合走路。雨已经停一阵子，看着地面上雨水形成的小河在四处流淌，蚊香蝌蚪很开心的跳到了岸上。

由于太久没上岸，歪歪扭扭的往前蹭了几步，就累的不行了，他趴在地上：“唉，看来还是少上来的好！”眼睛溜溜的转着，忽然看到前面趴着一只小猴子，“嘿，他的屁屁怎么那么红，莫非着火了，这家伙不会睡死到这种程度吧？”蚊香蝌蚪干脆打滚滚了过去，看到眼前这只口袋妖怪：“哦，原来是小火焰猴。”看着小火焰猴打呼噜，吹泡泡的样子，他转过身子嘿嘿的笑了两声，一连串的泡泡从他口中飞出来打在了小火焰猴身上。小火焰猴被击中之后挠了挠头继续睡着。蚊香蝌蚪见状：“那就别怪你大爷我发火了！起床，起床！”只听的连续的啪啪声传来，接着就是惨叫声。“你干吗啦，我还要睡觉呢！”小火焰猴摸着被打肿的脸蛋，看着眼前的蚊香蝌蚪：“哇！怎么这么大只！”“你说谁大，再大也没你那红脸蛋子大！”“还，还会说话！口袋妖怪会说话？”“小火焰猴不也是口袋妖怪吗？”“小火焰猴？啊，什么意思？”小火焰猴伸出两只爪子看了看，之后低头以地上的一滩水当镜子一照：“我，我变成猴子了！”

“你是说你是人类？”蚊香蝌蚪看着一脸困窘的小火焰猴问。小火焰猴：“这可怎么办？”蚊香蝌蚪觉得有点不是滋味：“你别难过了。”“嗯，我不难过了，正好我想找个地方躲起来呢，这下

好了。咱们走，去玩吧！”“你还真好说话……”蚊香蝌蚪说着踢了一下地上的石子：“我们玩点什么呢……对了，你跟我去做探险队吧，很有意思哦。最近村子周围总是发生海啸地震等自然灾害。这附近住着很多弱小的需要帮助的口袋妖怪呢。我们的任务就是帮助他们！”小火焰猴呆呆的看着蚊香蝌蚪，许久说了一句：“我觉得你就是那需要帮助的。”蚊香蝌蚪撅起嘴巴：“是不是想尝连环巴掌？这么说你答应啦，走，咱们去领取任务！”没等小火焰猴说完他就擅自定了主意。



小火焰猴背着蚊香蝌蚪：“既然发生地震海啸，那你们为什么不搬走？”蚊香蝌蚪摇了摇头：“以前不会，是最近才这样。”小火焰猴：“你别晃，我背着你很费劲。我想找个地方躲起来，没有电话没有灾害……”“喂喂，你怎么唱起歌来了？”蚊香蝌蚪问。“离开我熟悉的城市，忘记我自己的名字！！！”小火焰猴更加大声的唱着。

“两个小朋友，你们这是要去哪里？”前方一只系着大围裙的快乐蛋问。“哦，是快乐蛋阿姨，我们要去胖可丁那领取任务呢。”快乐蛋转着自己的水桶腰走到了两个小家伙面前：“我跟你们一起去吧，我可不放心你俩。”蚊香蝌蚪开心的来回晃动：“好啊，好啊！”这一晃把小火焰猴给压趴了。快乐蛋从围裙里逃出一张任务表：“看，我已经领取了任务。有个叫没心肝的探险队为了探索最近频繁发生地震的原因，已经向山顶的震源出发了。但他们已经跟总部失去联络两天了，我正要去调查。”蚊香蝌蚪开心的跳了起来：“好，好，我们一起去！”“喂……”小火焰猴说，“先从我身上下来……”

就这样，一个简单的探险队组成了。快乐蛋双手叉腰：“我怎么看你俩都不顺眼！这样裸体一点修养都没有，来，给你们一人一个！”说着从围裙里掏出一条围巾，之后熟练的把围巾系在了小火焰猴的脖子上。蚊香蝌蚪有些着急了：“我也要带！”快乐蛋双手又叉在腰上：“带，可是你的脖子在哪？”小火焰猴捂着嘴：“哦呵呵，还是带着当尿布吧。”“你敢乱说？泡沫攻击！”蚊香蝌蚪吐出一连串的泡泡，打在小火焰猴身上一点效果都没有。小火焰猴做了个鬼脸：“不行了吧，知道你有多弱了吧？看我的，火花！”他嘴巴长得大大的，憋足了气使劲努力着攻击，但除了气息什么都发射不出来。快乐蛋见状抓起了两只妖怪：“别闹了。你们妈妈没在，我要负责照顾你俩的安全。蝌蚪，我给你这副眼镜吧！咱们去救没心肝探险队，他们就困在前面的火焰山！”小火焰猴惊讶的啊了一声：“火焰山，有没有牛魔王，他要是看到我一定气不打一处来，悟空没在我却又变成小猴子了……这口气不找我撒找谁撒？”带上了眼镜的蚊香蝌蚪：“这家伙怎么老胡言乱语，是不是脑子有问题？”说着，他惊讶的叫了起来，“哦哦，这眼睛真神奇，我看到地上有一颗树果！就在那块石头后面！”快乐蛋摸了摸他的头：“对，这可不是一般的眼镜，带上它就能看到隐藏的物品与敌人的所在地。”

“不行，我抗议！它连手都没有却有那么好的东西，我就一个围巾？”小火焰猴说。快乐蛋笑着摸了摸他的脑袋：“好孩子，你的头巾也不简单，能助你爬墙。”蚊香蝌蚪：“对，吃饭的时候放在身上，别把皮毛弄脏了。”小火焰猴听到他这么说与他打成了一团。快乐蛋费了好大力气才把他们拉开：“好孩子不许打架！”说完后从围裙里掏出了一根筷子，掰成了两截：“你看，一根筷子很简单就被掰断了。但如果把两根放在一起，哎呀，你们看……哎呀，怎么掰都掰不断！我想告诉你俩，要团结才能战胜敌人！”小火焰猴从她手里接过筷子：“我试试。”使劲一掰，筷子完好无损，蚊香蝌蚪的眼睛一闪，一束粉色光芒击在筷子上，筷子化成了灰：“动点脑筋就断了！别小看我，我遗传了我父母的强大招式哦！”快乐蛋终于忍受不了两个家伙，疯狂版的连环巴掌出现了……

脸肿的大大的小火焰猴背着蚊香蝌蚪乖乖的跟在快乐蛋的身后向前走着。周围越来越热，蚊香蝌蚪已经有些发昏了：“这种地方还是不适合我来，水，我要喝水啊。”快乐蛋从围裙里掏出一枚蛋：“吃了以后体力就恢复了。我们马上就到震源了。那里被一只古代口袋妖怪守护着。”进了山洞，超音蝠们见到他们：“你们是探险队吧，看你们脖子上的头巾就知道了。”快乐蛋笑着回

应：“是呀，请问你们有没有看到没心肝探险队呀。队员有两只鬼斯和一条饭匙蛇。”超音蝠们唧唧喳喳的说：“看到了，那几个坏家伙进去后就没出来。”小火焰猴：“就像电视里演的一样，蝙蝠出现，接下来登场的就是伯爵。”蚊香蝌蚪摇了摇头：“这家伙又在胡言乱语……”

谢过超音蝠后，三只口袋妖怪继续向洞窟深处



走去。周围的光线越来越暗，但却没有外面那么热了。蚊香蝌蚪从小火焰猴身上跳了下来：“小火焰猴，你走前面，倒着走。”“为什么是我，难道因为我屁屁上……”说到这他脸涨的通红，直接照做了。“我好像听到水的声音了。”蚊香蝌蚪加快脚步冲到了前方，果然有一处水源，上面还有一个窄小但却有些高的瀑布：“太好了，我要展示本领！小火焰猴快来，跳到我背上来，我带你过去！”小火焰猴毫不犹豫的跳到了蚊香蝌蚪的后背，蚊香蝌蚪瞪着眼睛：“抓紧我！”憋足了气，一下子冲到了瀑布上方：“攀瀑布技能使用成功！”“太好了，你好棒！”小火焰猴称赞着，之后脸上露出了呆滞的神情：“快乐蛋怎么办？”蚊香蝌蚪信心十足的说：“交给我吧，我可是遗传了父母超级大招的口袋妖怪！”只见快乐蛋使出了缩小技能，转眼间已经小的不到蚊香蝌蚪的一半。蚊香蝌蚪的眼睛变成了两个点：“这……”三人过了瀑布之后，又有堆积的石头挡路，小火焰猴一下子就窜上去了：“还是我身手比较灵活！”快乐蛋后退了几步：“你们躲远点，我把它炸开！”快乐蛋挺起了肚子，正欲攻击，周围的地面晃动了一下，前面的石头被这震动震到散开了。“糟了，是地震！”快乐蛋还没说完，周围便开始剧烈震动起来，“孩子们到我这里来，看我的，神秘的守护！”蚊香蝌蚪大吼：“我看到了，看到了，前面不远处有一只巨大的东西在跺脚呢！”

“肯定是敌人，冲过去！”快乐蛋说着便向前冲去，跑了不远一个猛刹车停住了脚步。眼前的



饭匙蛇与两只鬼斯都奄奄一息的倒在地上。“没心肝探险队！”快乐蛋说着取出了一枚树果：“快把树果吃了，吃了你们就有力气了。”饭匙蛇与鬼斯们吃了被分成三份的蓝色树果：“谢谢你们。”快乐蛋伸出冒着光芒的手在他们的额头拍了拍：“感觉好一些了吧，这能力能让你们恢复体力。你们遇到什么事情了？”两只鬼斯对望了一眼：“太可怕了！我们遇到了一只大蛤蟆！”饭匙蛇也惊恐的说：“对，最近村子发生地震就是那只大蛤蟆造成的，它脚用力一跺，周围就发生地震了！”鬼斯接过话题：“我们试着打败它，可是打不死呀。”饭匙蛇淌着泪：“所以就成现在这样子了。”快乐蛋安慰道：“别难过了，都交给我们吧！你们回去跟胖可丁伯伯报道。”“真，真的吗！真是谢谢你们了，我们的任务虽然失败了，但得到了不少情报，你们一定要小心啊！”

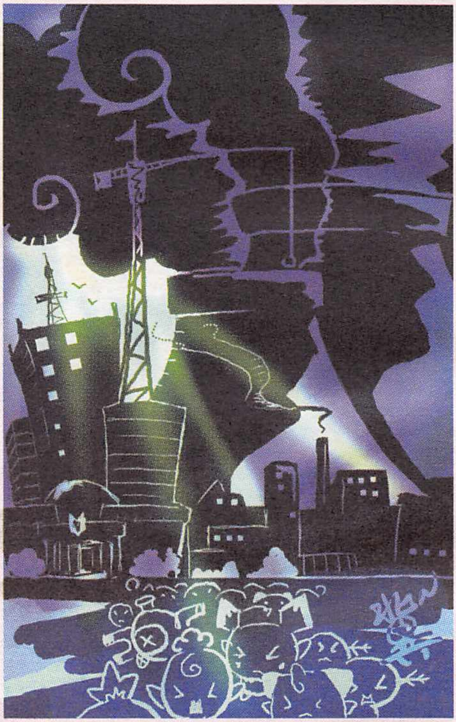
看着没心肝救助队远去的背影三只口袋妖怪互相点了点头，望向他方的小火焰猴忽然疑问性的唉了一声。快乐蛋问：“怎么了？”小火焰猴：“刚才好像看到一只白色的小妖怪跑过去。”蚊

香蝌蚪：“不是吧，我戴着眼镜只能看到前面有只大怪物呀！”快乐蛋：“不管了，你的眼镜能看到敌人，既然看不到，那就说明他不是敌人了不是。咱们走吧，去找那只大蛤蟆问个明白！”



之后洞窟内的路忽高忽低。身手敏捷的小火焰猴轻而易举的便通过了，但却麻烦了蚊香蝌蚪与快乐蛋。两只口袋妖怪不断的吃着随身携带的树果与蛋补充体力。终于到了一个黑漆漆的洞窟口。蚊香蝌蚪：“我能看到，那只大蛤蟆就在里面，地震一定是他搞出来的。”小火焰猴：“不管了，蛤蟆探险队，冲啊！”三只口袋妖怪冲进了洞窟，在他们面前的是一只四脚着地的火加钢系的口袋妖怪火钢兽。小火焰猴捂着嘴巴惊讶的说：“蝌蚪，这是你爸爸吗？”蚊香蝌蚪转过身体用尾巴啪啪的甩了小火焰猴两个嘴巴子：“你瞎啦，他是火系的，还你爷爷呢！”快乐蛋双手叉腰气冲冲的说：“不要说粗话！”这吵闹声惊醒了火钢兽。

“你们几个小宝宝是自愿来给我当晚饭的吧？”火钢兽说着张开了嘴巴，“喷射火焰！”“哇，闪开呀！”三只口袋妖怪跳到了两边。蚊香蝌蚪：“你，你干吗？”快乐蛋站到了前面：“孩子，不要发怒，告诉我你为什么要制造地震伤害村子里的居民？”火钢兽打了个瞌睡：“谁叫你们破坏环境。”“哦，保护环境好啊？”小火焰候插嘴道，“大家都来爱护环境！”“好你个大头鬼！现在口袋妖怪也都不爱护环境了。我发怒了，所以要制造地震来惩罚他们。”快乐蛋有些摸不着头脑：“什么，口袋妖怪们不是很注意爱护环境的吗？”火钢兽：“我可不这样认为，海边有只百变怪，身边有不少人围着他转。也不知道他每天干吗，总之他制造的那个工厂是把海洋彻底污染了，这样海边的口袋妖怪们就被迫往远处迁移。渐渐的不少妖怪就搬到了我这里，打扰我休息了。这就不行，我就要报复！”



小火焰猴偷偷对蚊香蝌蚪说：“他的双眼通红，不会是被控制了吧？”蚊香蝌蚪定睛一看：“不会，睡眠不足！”说完他大吼一声：“大蛤蟆，你别生气，咱口袋妖怪本是同类，这只猴子是人类变成的！有事你找他！”火钢兽一听转头望着小火焰猴：“果然，喷射火焰！”

快乐蛋：“大家小心，为了家园的和平，驯服它！看我的炸弹！”蛋发射过去被火钢兽吞进了嘴里：“真香啊！”小火焰猴气势汹汹的站在了前方：“既然是人类的错，那就由人类来解决，我也要战斗了！”快乐蛋与蚊香蝌蚪望着小火焰猴很是感动：“小火焰猴！”小火焰猴深吸一口

气："搔痒攻击！""哎呀呀，快停下，哈哈，哎呀，痒死我了！"一轮攻击下来，小火焰猴跳到了地上："挑拨攻击！"说完拍了拍自己的屁股："白痴，白痴，打我啊，打我啊！"这一挑拨可把火钢兽激怒了，它狠跺一下地面，地震又来了。快乐蛋："不错，学会了两个招式。"蚊香蝌蚪："没有办法了，只能用我遗传自父母的大招攻击了，来！"说完之后，攀瀑布，冰球，精神干扰一个接一个的使出，最后它使出了浑身力气将火钢兽顶到了空中："地球上投！"



小火焰猴："我不知道蚊香蝌蚪能学会精神干扰与地球上投呢……"火钢兽被摔了下来，砸起了小火焰猴。蚊香蝌蚪："是遗传自父母的，我是特殊的蚊香蝌蚪哦！"小火焰猴顶着满脑袋的脓包："好了，咱们给他最后一击！"快乐蛋将一枚红色的树果塞进了小火焰猴的嘴巴："快吃！增长火系威力！"小火焰猴只觉得肚子里都是火气："喷射火焰！"蚊香蝌蚪："水炮！"快乐蛋："急冻光线！"三种属性的攻击同时打在火钢兽身上。火钢兽倒下了。快乐蛋拍了拍围裙上的土："对付这种类型的，我想不到除了群殴以外的方法。"烟雾散去之后，火钢兽摇了摇头，神情舒缓了不少："我这是怎么了？"说完之后一步一步的向洞窟深处走去继续沉睡了。

"它被地震震坏了脑袋了吧？"小火焰猴背着蚊香蝌蚪说。蚊香蝌蚪摇了摇头："管他呢，我们的任务完成就好了。火钢兽清醒了就不会制造地震了！"快乐蛋点了点头，高傲的说："对，咱们不管他如何结局，总之把任务做完就好了！"（提示：好孩子不要学他们，做事要做的彻底哦。）三只口袋妖怪有说有笑的向村子走去，探险队的故事暂时告一段落。

Part G-平行世界大进击

在远离城镇的地方，有一座孤零零的老宅。这里看似无人居住，但经常会在深夜里发出令人毛骨悚然的声音和奇怪的闪光。为此，一个少年来到了这里，他决定要一探究竟。就在这时，从房屋深处又传出了阵阵怪笑，少年被吓得倒退几步，但还是壮着胆子推开了门，向着声音传来的方向走去。其实，这座老宅是邪恶科学家弗欧博士的秘密基地。而现在，他正在为自己的新发明而沾沾自喜。只见他拿着缺角的玻璃杯，慢慢品着不知道过期多久的红酒，自言自语到："终于被我完成了，自从发现了那个没有人类，只有口袋妖怪的平行世界以来已经一年了，现在我完成了输送装置，看着吧，我要凭着人类的智慧成为那个世界的王！！哈哈哈……"说完他启动了开关，输送装置开启了时空之门，弗欧博士一脸得意地带着他的野心跳了进去。但是，去了那个世界的并不止他一个，疯狂的能量泄漏出来，把那个少年也拉进了那个他怎么也想不到的世界。

此时梦幻似乎预感到了什么，它想去阻止这场灾难的发生，但又面露难色。突然，它想到了什么，飞快地向着远方飞去。

此时，在黄金市的马路上一辆吉普车正在拼命逃窜，君纱驾着摩托紧追其后，她对着吉普车喊到："你逃不了的！！快把从银行抢的钱还来！！"开着吉普车的抢匪加大了马力，企图摆脱追捕，但过快的速度使车失去了控制，眼看就要撞到路边的行人了。在场的人都吓得闭上了眼睛，但几秒钟过去了，并没有发生任何事情，人们睁开眼睛，他们被眼前的景象惊呆了，失控的吉普车正漂浮在半空中，稳稳地落到了君沙面前，君沙立刻逮捕了已经吓得神智不清的抢匪。"一定是超能力口袋妖怪在帮忙吧！"她这样想着。的确，是口袋妖怪帮助了她，但不是超能系的，而是现在正躲在路旁花圃里的阿尼尔，刚才正是它用摇手指使出了念力。"好了，这是今天解决的第十件事了，接下来应该做什么呢？"阿尼尔一边想一边漫无目的地闲逛着。"啊！终于找到你了！"梦幻突然飞了过来，拉着阿尼尔一起消失了。

阿尼尔被梦幻带到了那栋老宅，并听过了梦幻的解释以后，阿尼尔说："你是想要我去把那个弗欧博士逮回来对吧？没问题啊，可是你自己为什么不去啊？"梦幻解释到："因为我们神兽随时都必须维持这这个世界的能量平衡，如果有谁不在了，世界就可能会发生紊乱。""原来如此，那就交给我吧。"阿尼尔爽快地答应了。"谢谢你！我现在把力量分给你，这样你就能够来往于两个世界之间了。"梦幻把一个小光球传给了阿尼尔。阿尼尔："就这么点？别那么小气多给点啦！"梦幻没有办法，又给了阿尼尔一份力量。"好！就看我的吧！"阿尼尔打开了时空之门，飞向了那个只有口袋妖怪的平行世界。

话说回来，弗欧博士和那个少年怎么样了呢？其实弗欧博士在出发时对机器进行了设定，打算让自己变成最强的创世之神阿尔赛乌斯，这样他就可以随意改变成任何属性，堪称天下无敌，但是事与愿违，他的二手破电脑会错了意，让他变成了可以随意改变自己的……百变怪。而那个少年则变成了一只小火焰猴。

平行世界的口袋妖怪村，一只皮丘好奇地看着天空，问到："爸爸，天上为什么会开了个洞？"它爸爸皮卡丘跑了过来："真的耶！为什么会这样呢？我们去看看吧！"它们来到了那个洞的下方，只见阿尼尔趴在地上，嘴里直骂："@＃￥％&*+！！出口怎么开在天上……"皮丘急忙扶起阿尼尔，问到："你没事吧？"阿尼尔拍了拍头："没事，还死不了……"皮卡丘递给阿尼尔一个蓝橘，说："吃了这个你就可以恢复体力了。""啊，谢谢！"阿尼尔咬了一口，心里想："这东西有那么神吗？我以前也不是没吃过……"就在这时，它突然觉得身上的疼痛消失了。"真神了！原来如此！这个世界和我们的世界是有差别的！""你们的世界？"皮丘不解地看着它，"呀，没有啦，我是说比我老家的蓝橘好吃，哈哈。"阿尼尔可不打算把自己是从其他世界来的这件事说出来，因为谁知道别人听了会有什么反应呢，所以还是不增加麻烦了。就在这时，地面突然开始剧烈的震动，皮丘吓得立刻躲到爸爸怀里，皮卡丘爸爸紧紧地护着它。阿尼尔本能地警觉起来，它注视着四周，寻找然后可能引起地震的线索。许久，震动停止了。阿尼尔问皮丘："最近是不是经常这样？""是的，每天都有地震，好可怕，就像要发生什么大灾难了一样！"皮丘回答道。阿尼尔表情沉了下来："没那么简单……""诶！？"皮丘父子紧张地看着它。"如果是一般的灾难，身为阿勃梭鲁的我应该能提前感觉到才对，"阿尼尔继续往下说："但刚才我什么也没感觉到，也就是说，这是人为的！""天哪！？"皮卡丘爸爸惊叹到："到底是谁要做那么可怕的事情呢？"阿尼尔："我不知道，但是你放心，我就是为了解决这件事而来的。"皮卡丘爸爸想了一会说："那，你可以去探险队总部看看，那里的口袋妖怪们都是四处冒险，见多识广的，没准有人能帮助你。"阿尼尔："OK！我应该怎么去呢？""就是那里！"皮丘指着村口的一座大房子说。"好，我这就去了，再会啦！"阿尼尔向探险队总部跑去。皮丘望着它的背影又问爸爸："爸爸，它说它是阿勃梭鲁，可是怎么和其他阿勃梭鲁不一样呢？"皮卡丘爸爸："我也不知道……"

阿尼尔来到总部门口，一只快乐蛋正接完任务从里面走出来。"原来如此，来这里接任务，完成后再回来拿报酬，就是赏金猎人嘛！"阿尼尔也跑了进去。"我没看过你耶，你是新来的吗？"任务管理员胖可丁走了过来。"恩，我刚到这里，想打听关于最近经常发生地震的事。"阿尼尔跳上柜台。胖可丁仔细想了想，回答到："这个我也不是太清楚，只是最近突然灾害频发，大家都苦不堪言，所以厉害的探险队都出去帮助受害的人们了。你看到刚才出去的快乐蛋吗？它就是要去这附近的震源地调查的。""那也给我一个这类的任务吧！我也要调查！"阿尼尔立刻要求到。"什么！？就你！？"胖可丁吓了一大跳："不是我看不起你，可是我这里现在只剩一件最麻烦的任务了，即使是顶级探险队也没办法接它的啊！！"阿尼尔斩钉截铁："有意思，我就要这个任务了！"胖可丁觉得很为难，但又拗不过阿尼尔，只好说："那这样吧，如果你能打倒我们这里最强的口袋妖怪，那我才能放心地把任务给你。"说完，它叫来了快龙，斑吉拉，暴蝾螈，还有沙地龙。阿尼尔看了看它们："只要打败它们就行了吗？"半分钟后，阿尼尔拿着委托书，回头招手到："别担心，我会加油的！"刚才的皮丘趴在家里的阳台上喊爸爸："爸爸你快看！探险队总部变成冰山了耶！！"

"虽然有点对不起它们，但为了大局没办法了。"阿尼尔打开委托书："好，来看看是什么事情。"委托书上写着：因现在不爱惜环境的家伙变得多了起来，为了维护环境，让我们向它们宣战吧！有意者请来巨牙鲨之岛，附注，只限神兽级别的口袋妖怪来访。阿尼尔："我怎么看着像帮派招人帖呢……算了，先去看看再说。"阿尼尔摇出了飞天，向着巨牙鲨之岛飞去。它边飞边琢磨：

“口袋妖怪没理由会不爱护环境啊，除非是人类指使，但这个世界没有人类……哼哼，我要查的事有门了。”它很快来到了巨牙鲨之岛，这是一座外型酷似巨牙鲨的小岛。但是阿尼尔并没有去委托书上写的联络地点，而是在那附近的岩石堆中埋伏了起来。因为在它看来，这封委托书疑点太多了。第一，口袋妖怪不可能会破坏环境；第二，要开展环境保护运动根本不需要这样偷偷摸摸的；还有第三，也是最可疑的一点，团结力量理应是越多人越好，为什么要只限神兽呢？因此阿尼尔决定要躲起来看看这个神秘的委托人究竟搞什么鬼。海面上又有了动静，这次来的是时间之神迪亚鲁加，它飞到了联络的地点，等着委托人的出现。阿尼尔：“连这家伙也来了，看来那个委托人发了不少委托书啊。”一只百变怪从石缝里钻了出来：“呀！欢迎欢迎！迪亚鲁加大人能来我真是太荣幸了！”“当然要来啦，如果不爱护这个世界的环境，所有的生物都会遭殃，我怎么能不尽自己的一份力量呢？”迪亚鲁加回答到。“真不愧是迪亚鲁加大人！从现在起我们就一起奋斗吧！”百变怪高兴地跳着说：“我发现海的南边有人在污染海水，您能不能去看看呢？”“好，包在我身上了！”迪亚鲁加说完就飞走了。见迪亚鲁加飞走后，百变怪也跳进了水里游走了。

迪亚鲁加来到海上，看见盖欧卡正指挥着一队的墨海马和毒刺水母在往海里喷墨汁和毒液。“你给我住手！！”迪亚鲁加大为恼火，一发时之咆哮轰了下来，但盖欧卡并没有应战，而是掉头逃走了。“你逃不了的！身为海之神居然做出这种事，我决不饶你！！”迪亚鲁加紧追其后。盖欧卡命令墨海马大量喷墨，扰乱了迪亚鲁加的视线，当墨散去时盖欧卡已经无影无踪了。迪亚鲁加真的火大了，它发誓要不教训这个无法无天的盖欧卡的话自己就跟它姓盖。它在海里到处寻找，终于在一个小海湾里找到了正在休息的盖欧卡，它不由分说地又是一记时之咆哮，盖欧卡听到动静睁开了眼睛，它被眼前的一幕吓了一大跳。眼看时之咆哮就要炸到盖欧卡了，阿尼尔突然出现，用保护挡下了一击。迪亚鲁加看着它，不明白这个小东西想干什么。阿尼尔先开口了：“请你等一下，它不是你刚才在追的那个盖欧卡！”“什么？”迪亚鲁加停住了攻击，说：“我都被搞糊涂了，先是盖欧卡在污染自己的海洋，然后你又说它不是那个盖欧卡，难道盖欧卡还有两个吗！？”“只有一个盖欧卡；但是有人可以做到这样。”阿尼尔：“百变怪。”“我从上午就一直在这里睡觉啊。”盖欧卡也说；它身边的几只吼吼鲸也点头表示同意。“怎么会这样……它为什么要这么做呢？”迪亚鲁加非常疑惑。“既然你是这个世界的神兽，我也就不瞒着你了。”阿尼尔开始讲述事情的原委：“其实我是从另一个世界来到这个世界的，目的是追捕一个企图称霸这个世界的坏人。本来我还没什么头绪；但看到百变怪的委托书后我就起了疑心，于是一直悄悄跟在它后面。就是它变成盖欧卡的样子污染了海洋，所以我现在很肯定它就是那个坏蛋变的。”迪亚鲁加：“可是它为什么要挑起我和盖欧卡的战斗呢？”阿尼尔：“如果要侵略这个世界，拥有强大力量的神兽无疑是最大的阻碍，因此拉拢或是消灭你们就是它的首要大事。”“这家伙真卑鄙啊！！”迪亚鲁加和盖欧卡异口同声：“绝对不能让它得逞！我们也来帮你！”“太好了！这下真是如虎添翼，谢谢你们！”阿尼尔非常高兴。盖欧卡召集起大量的水系口袋妖怪，让它们一起出动寻找百变怪或是假盖欧卡。

很快就有蝴蝶鱼来报，看见假盖欧卡在火焰山附近变回了百变怪后上岸了。“火焰山在哪呢？”阿尼尔问到。迪亚鲁加让它坐到自己背上：“我知道，现在就带你去。”盖欧卡：“那我就发动海里的所有同伴，去告诉大家那个坏蛋的阴谋，这样就不会再有人上当了。我走了，祝你们成功！”阿尼尔：“谢谢啦！！我们会加油的！！”

迪亚鲁加带着阿尼尔在海上疾驰，转眼就到了火焰山的山脚下。阿尼尔突然发现：“咦！？这里不就是我之前去的村子附近吗！？”在这里它们发现了一个山洞。“这里是火钢兽住的地方！”迪亚鲁加说：“就是它介绍我去找那百变怪的，它对那百变怪非常信任呢！让我去敲醒它！……啊，糟糕，这个洞口太小了我进不去……对不起，帮不了你了。”“不，你带我来这里已经帮了我很多了，谢谢你。”阿尼尔说完便跑进了洞里。洞里意外地安静，本来这种地方应该出现的大量超音蝠和其他穴居口袋妖怪都没有出现。越是安静越使得阿尼尔警惕起来，怎么说也太平静了，难道自己的行动被敌人发现了，打算来个伏击？正当疑惑之际，它突然听到洞穴深处有说话声，于是便循声而去。发出声音的是小火焰猴，蚊香蝌蚪和快乐蛋。“原来是它们，那个快乐蛋应该就是在探险队总部见到的那个，原来是来了这里，那么说来，外面之所以那么安静也是因为它们把敌人清光了吧。”阿尼尔松了一口气，继续向洞穴深处走去。

咚，咚，沉重的脚步声传来，阿尼尔隐约看到在洞穴深处有一个巨大的身影。阿尼尔认出了它：“火钢兽！地震就是它搞的鬼吧！”它正要追上去，突然冲出一条饭匙蛇和两个鬼斯。它们对阿尼尔叫到：“小鬼你来的正好，我们探险队的补给品吃光了，快把你的交出来！！如果不交我就……”没等“就”字说完它们就好好体验了一回被影子球轰炸是什么滋味。阿尼尔：“要是平时我陪你们玩玩也罢，但今天我赶时间。”说完它摇出精神干扰消掉了饭匙蛇它们对自己的记忆：“要是它们出去乱说害别人以为我是暴力狂就不好了，呵呵……”可是在饭匙蛇它们插花期间，火钢兽已经不知道走到哪去了。阿尼尔郁闷的要死，心里暗骂：“都是那三个笨蛋害的，等出去的时候再教训它们一顿好了！”不过它的运气很快就好转了，因为出现了另一个抱怨不知道火钢兽去向的家伙，它就是百变怪，或者应该说是变成了百变怪的弗欧博士！弗欧博士一边走一边嚷嚷：“这个可恶的火钢兽，怎么住在这又臭又长的地洞里！为了来给它下个新指令可累死我了！”他丝毫没有注意到阿尼尔在后面跟着自己。弗欧博士来到一个较大的洞里，他本以为可以找到火钢兽了，但这里是死路。“倒霉！肯定是哪里走错了！咦！！你是谁”他嘀咕到一半突然惊叫的原因是回头时发现阿尼尔已经堵住了来时的路。阿尼尔：“我是谁你不知道也罢，但你的野心到此为止了，弗欧博士！”“什么！？难道你是从我们的世界来抓我的！？”“没有错，所以你最好痛快点，是自己乖乖跟我回去还是我踢你回去？”“谁要回去啊！！看招！！”弗欧博士摇身一变就变成了阿尔赛乌斯，阿尼尔见来者不善，立刻摆出战斗的架势。弗欧博士：“看我的惩戒之石！！”只见一块跟橡皮擦差不多大的石板砸在阿尼尔头上，半晌，阿尼尔摸了摸头：“就这样？”弗欧博士：“……好象是就这样了……”阿尼尔把他一头撞倒：“@#￥%&*+!!你光外表是神兽有什么用啊！！”弗欧博士变回了百变怪，立刻跪地求饶：“求求你！！放我一马好不好！！求求你嘛！！”“现在求饶，晚了！”阿尼尔露出诡异的笑容：“我记得百变怪是普通系，最怕格斗招数，我应该摇出哪招来疼爱你呢？真伤脑筋啊，格斗系好招那么多……干脆全部都用一遍你说好不好啊？”弗欧博士：“呃啊啊啊！！谁快来救命啊！！”后来听住在火焰山附近的熔岩蜗牛说，山洞里传出的惨叫声一直从下午持续到半夜……

第二天，阿尼尔拖着还在昏迷不醒的弗欧博士找到了那个变成小火焰猴的少年。听说阿尼尔是来带自己回去时少年欣喜若狂，但当他看到蚊香蝌蚪和快乐蛋依依不舍的表情时他忧郁了：“我虽然很想回家，但是这样抛下朋友我也太不够意思了……我们昨晚还在聊天说以后要一起去更多的地方探险的……”蚊香蝌蚪走了过来，对它说：“没关系的，那里是你的家啊，如果你不回去，你的父母会很担心的。”快乐蛋也说：“是啊，我们虽然只组了一天的探险队，但我们一起打败了火钢兽，我们和村里的朋友们永远不会忘记你的！”“果然和我想的一样。”阿尼尔拍了拍少年的肩膀：“放心吧，你可以留在这里。”说完，它释放出一个小光球，小光球飞进了少年的体内。阿尼尔：“我就是料到会有这样的情况才跟梦幻多要了一份力量来，以后你自己就可以来往于两个世界，不必担心和朋友分开了。”“太，太棒了！！谢谢你！！”现在是小火焰猴的少年和蚊香蝌蚪，快乐蛋一起把阿尼尔抛了起来。

“那么，你加油啊，再见！”阿尼尔带着弗欧博士跳进了时空门。“再见！！我们一定会成为最棒的探险队的！！”小火焰猴和两个伙伴一起高喊着。“欢迎回来！”梦幻已经在时空门的另一头恭候多时了。“接下来是销毁他造的机器以及他对那个世界的记忆。”阿尼尔看着变回人型的弗欧博士说到。“那些就由我来吧，你辛苦了现在应该好好休息一下。”梦幻说。“其实，我还满羡慕只有口袋妖怪的世界呢。”阿尼尔显得有些意犹未尽。“那你为什么不在那边多玩玩呢？”梦幻问到：“反正我已经把能力给你了，你喜欢那边的话随时可以去啊。”阿尼尔想了一会，说：“还是算了，我要是不在，又冒出第二个弗欧博士时怎么办？这个麻烦一大堆的世界才是需要我的地方，不是吗？”

The End





口袋妖怪网（PMGBA）简介



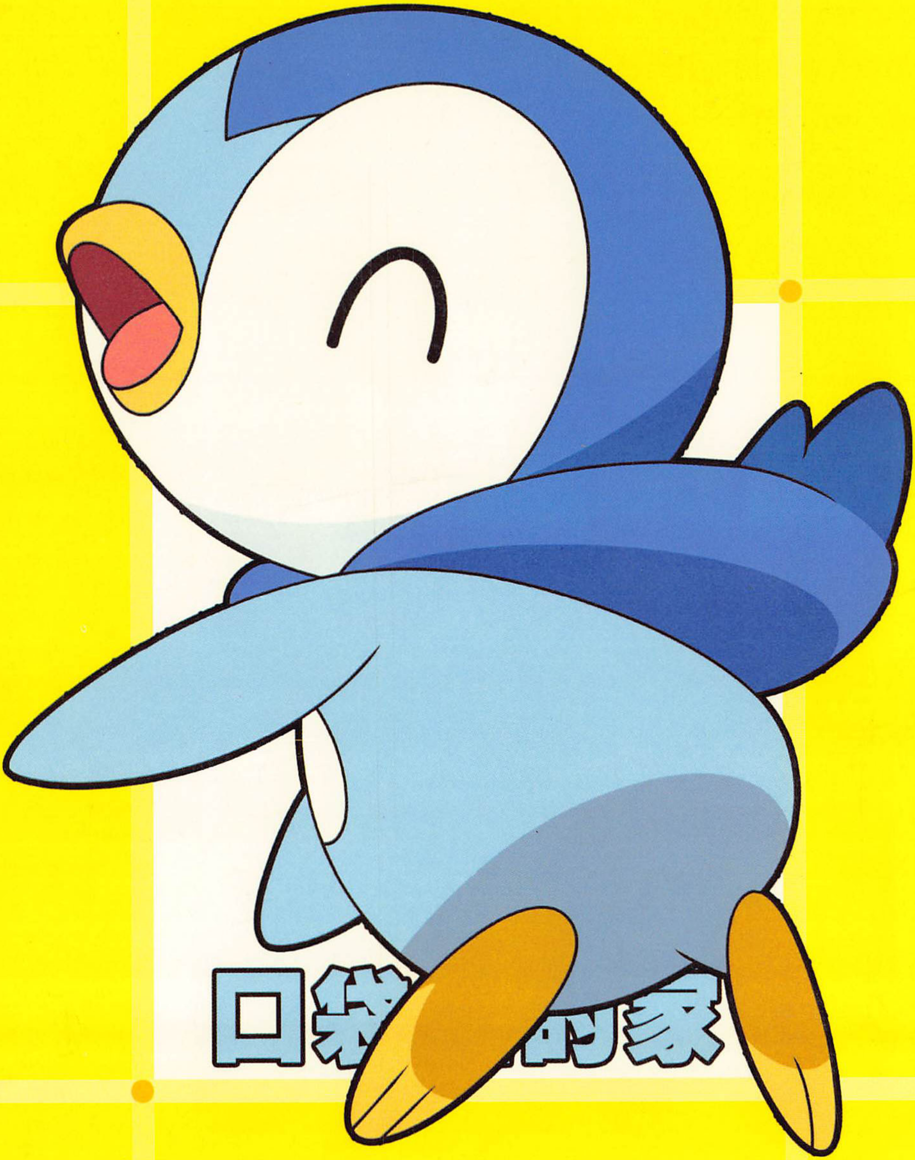
【网站简介】

口袋妖怪网(www.pmgba.com)成立于2003年2月22日,现有注册会员30多万人,日均注册人数185人,是国内集口袋妖怪杂志、攻略、秘籍、战术、金手指，宠物小精灵TV、影视、漫画,神奇宝贝绘画、文学、周边产品等全面研究的口袋专题游戏网站。长期以来,PMGBA在众多版主和会员的热情支持下,致力于口袋方方面面的研究,尽最大努力使国内的fans能够在第一时间掌握游戏攻关要诀、全面了解有关口袋妖怪的一切。继集成宠物大厅、宠物商店、宠物银行、宠物资料柜台和事物所、PC中心、作战大地图等6大部分的口袋妖怪在线宠物系统之后，论坛又开发了口妖怪卡片网络游戏——口袋妖怪卡片网络对战系统（http://www.pmgba.com/down/ptcgo.rar），目前版本为0.2DP2，喜欢对战的朋友可以通过它实现网络上的口袋妖怪卡片之战。

【站长介绍】

皮卡秋：网站创始人、站长,本名林晓平,1973年10月出生于福建省泉州市,1996年毕业于厦门大学,现回家乡工作。个人爱好专题集邮、口袋妖怪周边尤其是电子玩具的收藏。

《口袋迷》杂志是由口袋妖怪网和电子天下杂志社合作制作的国内最权威的口袋妖怪专题杂志，迄今一共发行了10期。该杂志由国内口袋游戏资深玩家精心撰写，内容囊括了口袋妖怪的所有方方面面,而不仅仅是局限在战术或者影视某个方面,是口袋迷的最佳选择！其他相关杂志还有《绿宝石攻略本》、《珍珠钻石攻略本》、《口袋迷精华本》、《口袋迷的1001问》等等。现在诸多粗制滥造的口袋妖怪杂志充斥着市场，请大家仔细辨认清楚后再购买，以免带来不必要的经济和精神损失！



ISBN 7-88833-588-8

9 787888 335882 >

tanglangxia扫描制作

ISRC CN-Q06-06-330-00/A·J6

吉林音像出版社

定价:19.8元